サガ フロンティア発売同時サポート付録

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第15号通巻47号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.51

1997 7/25
特別定価540YEN

ときめきメモリアル～虹色の青春
ダービースタリオン
マリーのアトリエ
悠久幻想曲
攻殻機動隊
天空のエスカフローネ
竜機伝承
同級生2
ガンバレット
ゼロディバイド2
リンダキューブアゲイン

ファイナルファンタジータクティクス
MAXIMUM攻略第2弾！
モンスター全48体完全ガイド

特別2大付録

1 サガFを始めるすべての人必携のリージョン徹底ガイド！
サガ フロンティア
リージョン紀行～序章～

2 超人気ソフトのMCシールがなんと50枚！
メモリーカードシールExtra50

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

レシプロヒート5000

エンジン全開、超高速でカッとぶ新次元レースゲーム登場!!
左右、そして上下に広がるフィールドを君のテクニックで駆け抜けろ!!
伝説の名機を駆り、空を制するのは君だ!!

■エアレース■1～2人用

7月31日発売 ¥5,800(税別)

©XING 1997／METRO 協力:マークス

XING ENTERTAINMENT
(株)エクシング エンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636(ユーザーサポート番号) お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

エクシング エンタテイメント ホームページ
http://www.dtinet.or.jp/˜exingall/

電撃PlayStation Vol.51

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月25日発行(隔週金曜日発行)第3巻第15号通巻47号
発行人／染谷惠司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円 本体514円

T1124574070548

©Media Works 1997

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-7／25

サガ フロンティア発売同時サポート付録

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第15号通巻47号

電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.51

1997 7/25
特別定価540YEN

ときめきメモリアル～虹色の青春
ダービースタリオン
マリーのアトリエ
悠久幻想曲
攻殻機動隊
天空のエスカフローネ
竜機伝承
同級生2
ガンバレット
ゼロディバイド2
リンダキューブアゲイン

ファイナルファンタジータクティクス
MAXIMUM攻略第2弾！
モンスター全48体完全ガイド

特別2大付録

1 サガFを始めるすべての人必携のリージョン徹底ガイド！
サガ フロンティア
リージョン紀行～序章～

2 超人気ソフトのMCシールがなんと50枚！
メモリーカードシールExtra50

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発行：メディアワークス

PlayStation
ダメダメ。
ケンタウロスの人は
グリーンに入れないよ。
── 今日は『みんなのGOLF』の広報担当の方にわざわざお越しいただきました。どうぞ。
林「プー」
── なんだ林さんじゃないですか。何でキャディのかっこしてるんですか?
林「趣味」
── そういえば『みんなのGOLF』の雑誌記事にキャディさんが載ってましたけど、
あれ、あんた?
林「まず一番最初に言っておかなければいけない最も重要なことは
『みんなのGOLF』に入っているキャディーさんの声が私の声だということです」
── それは初耳ですね。で、内容面で何か面白いことは?
林「収録の時『いや〜んバンカー♡』とか『すっごいのね〜♡』とか
『はやくして〜♡』とか言ってたら、全部カットされた」
── そうですか。で、他に内容面では。
林「池ポチャの音を録るのにでっかいスタジオ借りて子供プールに水張ってたら、
スタジオ中水浸しにして怒られた」
── ・・・ありがとうございました。
では次にこの夏の話題、『ダビスタ』について一言お願いします。
林「わかりました。『みんなのGOLF』のエキストラコースはカタチが変で面白いです。
難しさはハンパじゃないです。みんないいスコア出せるかな?イエーイ」
── なるほど。『みんなのGOLF』については分かりました。では『ダビスタ』についてどうぞ。
林「『みんなのGOLF』はニギリモードも入ってる。みんなで楽しめるし、ゲームが白熱するわよ。
でも白熱しすぎたからといって良い子は変なモノ握っちゃだめだぞ!イエーイ」
── えー林さん。『みんなのGOLF』を宣伝しろと佐伯さんに言われて来たのは分かるんですが、
ちゃんと他社のソフトのことも言ってもらわないと。
林「残念。では『ダビスタ』製作陣がプログラムでくそ忙しいのに毎晩酒飲んで
朝帰りして怒られてるパリティビット広報の須田さんのコメントを紹介しましょう」
── 何でもいいから紹介してください。
林「えー『オープニングムービーのために体育館ぐらいのスタジオでウマのモーション
キャプチャーをやったら、ウマが緊張してうんこを撒き散らして困りました』ですって」
── そうですか。
林「それから『ウマのせり市の真ん中で偉そうにしているのは制作者の薗部です。
顔が分かる人は探してみてください。ではさようなら』ですって」
── そうですか。
林「須田さんてウマ好きなのよね。ま、私もケモノ好きだけど。
特にイヌ。うふふ。PALなんか何度プレイしたことか」
── イヌと美少女の恋愛RPGですか。
林「雨宮慶太作のキャラがかわいくてね。イヌの分際で主人公に恋してるのがいいのよ。
・・・ちょっとアブ?」
── そういえばPALの着ぐるみって最初のイベントのバザーで剣を売っちゃったから、
今のイベントでは剣を持ってないそうですよ。ま、それはともかく。
林「ともかく」
── 何か他に紹介しておきたいゲームありますか。
林「もちろん。この夏はいいソフトが目白押し。まず『みんなのGOLF』とか『みんなのGOLF』とか
『みんなのGOLF』。あと『みんなのGOLF』もいいし『みんなのGOLF』もいいわね」
── ・・・佐伯さんから相当しつこく宣伝しろといわれたようですね。
林「プー」
ちなみにPS初の『ダービースタリオン』はグラフィックの美しさはもちろん、レース中の
ウマの動きが断然リアルになった。これを見るだけでもプレイする価値有りだ。
『みんなのGOLF』はゴルフの面白さをキューッと詰め込んだ本格的ゴルフゲーム。
スパーンと飛んでく快感は凄いぞ。
どちらのソフトも大人から子供まで家族で楽しめる。
家族の絆を取り戻す時などに効果を発揮するぞ。
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:00、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! ──→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

プレイ！
PlayStation™
'97
第3回
『よいこもよいおとなもダビスタとゴルフ』
ステハニー★林からの
お★知★ら★せ
この夏だけの限定・透明・スケスケメモリーカード、発売ですよ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
ながめて涼しくなるもよし。
ひと夏のメモリーを残すもよし。
お値段2000円。
7月17日発売。
買ってソンなし。お店へダッシュね。
メモリーカード（クリア）
7月17日発売／標準価格2000円（税抜）
夏季限定発売（30万個）
＊いつものメモリーカード3本パックも好評発売中！
馬データ、出走頭数、すべてがシリーズ最大！
ダービースタリオン
競争馬育成シミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
7月17日発売
(株)アスキー
ゴルフってこんなに面白かったのかって思うよ。
NICESHOT!
みんなのGOLF
スポーツ
標準価格4,800円（税抜）
7月17日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
パーツや武器の組み合わせは100個以上なのだ！
ARMORED CORE
3D戦闘メカシミュレーター
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)フロム ソフトウェア
名作シリーズの原点はここから始まった…
CLOCK TOWER
〜The First Fear〜
ホラーアドベンチャー
マウスコントローラ対応
標準価格3,800円（税抜）
7月17日発売
(株)ヒューマン
壁や天井に張りついて攻撃できる。これ新鮮です。
攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
3Dアクションシューティング
標準価格5,800円（税抜）
7月17日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
キミん家のCDがモンスターの能力を決めるのだ。
モンスターファーム
モンスター育成シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
7月24日発売
(株)テクモ
PlayStation™
絶賛発売中
標準価格19,800円
（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1997 From Software, Inc. ©HUMAN 1995,1997 ©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.©TECMO,LTD.1997 ©パリティビット ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

こんなオンナに
ダビがスタ。
『ダビスタ』で燃えるなら、やっぱり片手コントローラ!!
プレイステーション専用
片手コントローラ
ASCII Grip V
ダビスタ対応セット
実用新案第2117923号
7/17
『ダービースタリオン』と
同時発売!!
標準小売価格:
¥3,200(税抜)
©ASCII Corp.
豪華4点同梱付録!!
★ダビスタ記録シート
★ニックス配合表
★ダビスタシール
★番組表
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

今度のダビスタは

レースシーンが超リアルにパワーアップ!

新種牡馬(しんしゅぼば)

や

繁殖牝馬(はんしょくひんば)も大幅に増え、配合がますます面白くなるぞ!

また、自分だけの勝負服がデザインできたり、

ターフビジョンでゴールシーンがリプレイされるので、熱中度も大幅アップ!

さらに、セリ市

や

牧場など、全てのグラフィックを一新!

プレイステーションならではの美しさを実現!

…まだまだ、新要素はありますが、発売まで言えません。
自分でプレイしてから驚いてください!!

薗部博之・制作

'97年度レースプログラム対応!!

馬・育て・ゲー
競走馬育成シミュレーション
ダービースタリオン
DERBY STALLION

©1997 パリティビット　プレイステーション用ソフト

シリーズ最高の出来を保証します。

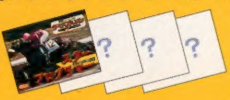
7月17日(木)発売　標準価格¥6,800(税抜)

お求めはゲーム販売店・東日本/東海/西日本の主要キヨスク・コンビニでどうぞ。

予約キャンペーン実施中!!

先着30万名様・全員にもれなくプレゼント!!

今、「ダービースタリオン」をご予約いただくと先着30万名様に限り、商品購入時にうれしいプレミアムグッズをプレゼント!!

[ダビスタ特製カードケース + ダビスタ・プレミアムカード4枚セット(スペシャル3Dカード1枚入り!) ]

※プレゼント商品のデザインは実際のものと変わる場合があります。
※詳しくは、店頭に用意してあるチラシをご覧ください。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ZERO DIVIDE 2 TM
Ver 2.1
様々な情報イメージが展開する仮想空間…。
限られたリングを有効に使い、立ちはだかる
相手を速やかに倒せ！"リングアウト"は、あ
なたの存在の消去を意味する…！
[攻性プログラム]達のボディは、外装パーツに強烈なダメージ
を与える事により破損し、生体組織スケルトンをむき出しに
する事ができる！耐久性が落ちた所を狙え!!
ZERO
THESE
DRACO
NEREID

ZOOM
狂気のプログラム生命体[EVE]を破壊せよ！
ZERO
TAU
WILD 3
EOS
IO
CYGNUS
DRACO
NEREID
CANCER
SEARCH
EXTROPY
METAPROGRAM
EMULATION
FOREVER
MIND
NATION
MEMORY
SLPS 00891
©1997 ZOOM Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
Zoom Inc.
KITAKO ODORI BLDG, 111, 13CHOME 4BANCHI ODORI NISHI, CHUO-KU, SAPPORO, 060 JAPAN
Tel.011-281-3155 Fax.011-281-3166
ZERO DIVIDE 2 SECRET PRESENT...
[ZERO DIVIDE 2]をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが[ZERO DIVIDE 2]の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー[ICD-50]を100名様にプレゼント。
ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、
飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、
トレーニングモード…前作を完全に凌ぐ機能満載!!
DIVIDE™ 2
C R E T W I S H
ZERO Ver 2.0
Poison IMMEDIATE EFFECT
WILD 3
CYGNUS
NORTH ROMAN
ZERO DIVIDE 2
THE SECRET WISH
ハイスピード3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド2
IN STORE NOW!! 5,800YEN

PlayStation
SEGASATURN
「人生夢の如し」
…ならば夢、かなえちゃいます!
みんなで遊べる
ボードゲームの定番が
パワーアップしてついに登場
超一流のF1レーサーになって、
スーパーモデルを奥さんにして、
ついでに美術館のオーナーになって、
それからえーっと…
というキミ。DX人生ゲームIIは
職業選択の自由はもちろん、
物件マスで作れる建物の種類がぐっと増えたゾ!
ホテルや水族館、競技場を建てられる!
オーナー気分を楽しもう!
とりあえず人生を
オモシロおかしく
楽しめればいいもんね
というせつな的なキミ。
DX人生ゲームIIはイベント数が
前作の約2倍で、2,000種、
爆笑ギャグ満載だ!
ミニゲームも大増量で
たっぷり楽しんでもらいましょう!
地味でもいい。
貧しくてもいい。
正義の味方になって、
地球の平和を守りたい
という心清らかなキミ。
DX人生ゲームIIは知力・体力・センスの
パラメーターに“モラル”が加わったゾ!
勝負は別にして、キミの
“いい人”人生をたたえてあげよう!
スチュワーデスになって、
Jリーガーと熱烈な恋愛!
結婚したら子供を11人
生んでサッカーチームを作っちゃう!
というアナタ。DX人生ゲームIIは
恋愛〜結婚イベントがさらに充実!
それと、意中のヒトとプレイするならば、結婚相手に
カレの名前を登録してさりげなく
プロポーズしてみたら?
世界中を旅して
冒険にいっぱい、
波乱万丈の
人生を生きてみたい
というワイルドなキミ。
DX人生ゲームIIは“旅行しマス”が新追加!
止まればツアーガイドが海外マップにご案内!
旅行はチャンスもあるけどリスクもあるゾ。
行くかどうかはプレイヤー次第だ!
THE GAME OF LIFE
DX人生ゲーム® II
対応機種:プレイステーション
セガサターン
7月24日発売予定
価格:¥5,800(税別)
ジャンル:ボードゲーム
人生、いろいろある
イベント総数はなんと2000種以上!
人生、お金がすべてじゃない
パラメータに“モラル”が加わった!
人生、たまには遊ばなきゃ
ミニゲームがいっぱいで、おトク!
人生、生き方が顔に出る
1億以上の顔が作れるモンタージュ!
このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイサンクス、四国スーパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
あそびは文化
タカラ
〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
©1960 LINK RESEARCH CORP.
©1997 MILTON BRADLEY COMPANY.
©TAKARA CO.,LTD. 1997
PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の
周辺機器ソフトウエアを表するものとして表示を承認したものです。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.51 July 25,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
ARMORED CORE(アーマード・コア)100,123
あいたくて… ……68
青の騎士ベルゼルガ物語～装甲騎兵ボトムズ外伝 ……76
あすか120%エクセレント BURNING Fest.134
あやかし忍伝 くの一番 ……184
ウキウキ釣り天国 人魚伝説の謎 ……195
エースコンバット2 ……132
R?MJ ザ・ミステリーホスピタル ……195
エルフを狩るモノたち-花札編- ……181
エンジェル・ブレード ……139
オーバードライビンⅡ ……123
か
火竜娘－高悠環――柳判官－ ……191
ガンダム ザ バトルマスター ……136
ガンバレット ……64
機動戦士ガンダムPerfect One Year War 176
Cu-On-Pa ……193
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 …104
クエスト フォー フェイム ……124
黒の剣 ……193
攻殻機動隊 GHOST in the SHELL …34,124
子育てクイズ マイエンジェル ……188
さ
サガ フロンティア ……143,別冊付録
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ……124
沙羅曼陀 デラックスパック・プラス ……124
J's RACIN'(ジェイズレーシング) ……193
JetMoto ……183
西暦1999～ファラオの復活～ ……124
ZERO DIVIDE 2 ……96
卒業VACATION ……187
た
ダービースタリオン ……48
大航海時代外伝 ……185
タイムクライシス ……131
超光速グランドール ……106
超人学園ゴウカイザー ……125
Twisted Metal EX ……189
鉄道王2 世界征服の野望 ……194
DEBUT21 ……70
天空のエスカフローネ ……38
同級生2 ……60
TOTAL NBA '97 ……110,123
どきどきシャッターチャンス ……46
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春 ……84
ドラゴンボール ファイナルバウト ……193
な
ネクストキング 恋の千年王国 ……102
信長の野望・天翔記 with パワーアップキット …195
は
バーチャル飛龍の拳 ……124
バウンダリーゲート ……193
バウンティソード・ファースト ……138
パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.2 ……193
初恋ばれんたいん ……182
パンツァーバンディット ……72
ファイナルファンタジータクティクス 10,122
フォーメーションサッカー'97～The road to France～ ……123
Proof Club(プルーフクラブ) ……125
ブレイクポイント ……195
フロントミッション オルタナティヴ ……170
フロントミッション セカンド ……172
BODY HAZARD(ボディハザード) ……124
ポルシェチェンジ ……191
ま
マイホームドリーム ……186
マスター・オブ・モンスターズ ……125,192
MAD STALKER(マッドストーカー) ……124
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～90
みんなのGOLF ……108,123
ムーンライトシンドローム ……194
METAL GEAR SOLID(メタルギアソリッド) …74
やら
悠久幻想曲 ……54
ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙人体～ …195
ラスト レポート ……195
RALLY CROSS(ラリークロス) ……125
ラングリッサーⅠ&Ⅱ ……174
立体忍者活劇 天誅 ……195
竜機伝承 ……42
リンダキューブアゲイン ……166
ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編 …189
ROBO・PIT 2 ……190
わ
ワールドネバーランド ……187

★やりごたえ十分のバトルにバッチリ対応のQ&Aとモンスター完全カタログで攻略は完璧。

総力特集
ファイナルファンタジータクティクス ―― 10

電撃特報
1 天空のエスカフローネ ―― 38
2 竜機伝承 ―― 42
3 どきどきシャッターチャンス ―― 46

攻殻機動隊 ―― 34
ダービースタリオン ―― 48
悠久幻想曲 ―― 54
同級生2 ―― 60
ガンバレット ―― 64
あいたくて… ―― 68
デビュー21 ―― 70
パンツァーバンディット ―― 72
メタルギアソリッド ―― 74
青の騎士ベルゼルガ物語 ―― 76

人気ゲームを徹底攻略
攻略Station ―― 83
●ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春●マリーのアトリエ●ゼロディバイド2●アーマード・コア●ネクストキング●虹色町の奇跡●超光速グランドール●みんなのGOLF●Total NBA'97

ゲームの難所をさらに深く攻略
電撃PlayQuestion ―― 131
●タイムクライシス●エースコンバット2●あすか120%エクセレント●ガンダム ザ バトル マスター●バウンティソード・ファースト●エンジェル・ブレード

話題のロープレ情報満載
GoGoRPG ―― 165
●リンダキューブアゲイン●フロントミッションオルタナティヴ●フロントミッションセカンド●ラングリッサーⅠ&Ⅱ●機動戦士ガンダムPERFECT ONE YEAR WAR

★発売されるすべてのPSソフトをプレイして独自の評価をするページ
新作ソフトレビュー theDEEPER ―― 122

付録
別冊 キャラクター7人の詳細なデータから、序盤の全リージョンのマップ付きガイド。攻略のお供に!!
サガ フロンティア リージョン紀行[序章]
とじ込み 人気ゲームのキャラ満載!いつもよりかなり増量の50枚の特別版で、お得感もバッチリ。
メモリーカードシールEX50

[特別企画]マイドリーム ―― 片観音
電撃PSコロシアム ―― 126
[読者イラスト]4色奴隷 ―― 128
ウラワザデータベース ―― 142
[まんが]サガ フロンティアはじめて物語 ―― 143
[連載読み物]電撃コラムス ―― 147
[読者ページ]PSの奴隷 ―― 151
読者アンケート ―― 162
読者プレゼント ―― 163
新作ソフトステーション ―― 181
NEXT WAVE? ―― 196
電撃ランキングステーション ―― 198
[情報ページ]電撃NEWS STATION ―― 200
次号予告+広告インデックス ―― 205
新作ソフトスケジュール ―― 206

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル

すべての疑問をクリアにする!

徹底先攻 Q&A

全13問

早いもので『FFT』の発売からもう3週間。イヴァリースの“真の歴史”を探求する冒険者の数も、うなぎのぼりに増加していることだろう。ただし、従来のシリーズとは一線を画するシステムが採用されている作品だけに、戸惑いを感じているプレイヤーも多いのでは？　というわけで、今回はシナリオの攻略は一時休止して、プレイヤー諸君から寄せられた疑問に、Q&A形式で答えていきたい。システム面からバトル、キャラクターのステータスに到るまで、あらゆる疑問をスッキリ解消!!　初心者はもちろん、シリーズを通してプレイしてきたベテラン冒険者にとっても役に立つ情報が満載だ!!

システム

チュートリアルの搭載、いつでも呼び出せるヘルプなど、充実が目立つシステム面。だが、便利になっているとはいえ、色々なことができる分だけ、ちょっとした疑問が溜まりがち。

Q オートバトルシステムのうまい使い方は？

A キャラに応じた選択を

オートバトルで使用できるコマンドは①生命を惜しまず戦え、②仲間を援護せよ、③消え行く生命を救え、④脱兎のごとく逃げよの4種類。これらを上手に使うには、キャラの役割に応じた選択を行うのが大切だ。基本的な組み合わせとしては、間接攻撃や魔法攻撃が得意なキャラには①、HPが高く直接攻撃能力に優れたキャラに②、そして回復能力を持ったキャラに③というのがオススメだ。普通に考えると、直接攻撃系のキャラに①を使いがちだが、その場合敵に囲まれて孤立するケースが増えてしまう。そのため敵との実力差がないときは、避けたほうが無難である。最後に残った④に関してだが、これはハッキリいって役に立たないので使わないように。

◀①を間接攻撃系キャラに使うと、一直線に敵の中に突っ込んでいくので危険。

◀単に敵から逃げるだけなら、自分で動かした方が確実。④は使う意味がない。

Q&Aと儲け話、モンスターでゲーム完全制覇!

Final Fantasy TACTICS

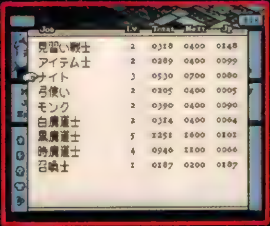
ファイナルファンタジータクティクス

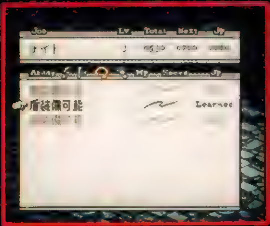
 ©1997 スクウェア

Q なぜか使っていないジョブにJPが入っていて…

A それは仲間のおかげ

このゲームでは、なによりもアビリティの習得が大事。そのためにはJPが必要となる。そんなときに気になるのがJP取得の法則。プレイしていると、使ってもいない（アビリティもつけていない）ジョブのJPが増えていたりする。これはなぜか？ これはパーティ内にそのジョブのキャラがいて、そのキャラがJPを稼ぐと、ほかのパーティキャラにも一定の割合でそのジョブのJPが入るシステムになっているのだ。例えばAというキャラが黒魔道士のジョブについて60ポイントのJPを取得すると、ほかのパーティキャラの黒魔道士のジョブに約10ポイントのJPが取得されたことになるのだ。これをうまく使えば、魔道士系のキャラに、ナイトの"重装備可能"のアビリティをつけたり、その逆のことも比較的簡単に行える。このシステムをうまく使うためには、パーティのジョブはなるべくバラバラにするのがコツ。こうすると各ジョブごとに取得できるJPは少なくなるが、ふと気づくと有効なアビリティが獲得できるほどまでたまっていたりして、ボーナスのようでうれしいものだから。右の写真はそうやってアビリティを獲得したところだ。

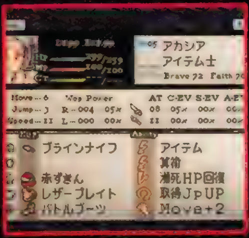




Q レベルの上限は、一体いくつなの？

A レベルの上限は99!

このゲームではレベルの上限は99だ。ここまでくると、もうEXPはもらえなくなる。ただし、JPは別。JPは、レベルが99になってもずっと入り続ける。つまり、レベル99になるまでに全アビリティを習得しようとして、レベルの低い敵しか攻撃しないなどの無理をする必要はない。難しいことを考えずに好きなようにプレイをして、全キャラともにレベル99・全アビリティ完全習得の、無敵キャラ軍団を目指そう。



Q 各ジョブごとのパラメータの成長は？

A そう大きな差はない

基本的に各ジョブごとに、HP・MP・CTの３つについて成長率が設定されている。ただし、実際プレイしてみた感触でいうと、HP、MPについてはそう大きな差がないといえる。レベル99までHPの成長率が最も高いモンクで育てても、ジョブを転々と変えて育てたキャラと比較しても、その差は30%程度。MPの場合も同様で、ムキになってまで育てることはないかも。ただし、CTだけはかなりの差が生まれるようだ。

発売後、各方面で大反響を巻き起こした『FFT』。いろいろな要素が満載で、ゲームのすべてを知り尽くすにはかなりの時間と根気が必要となる。そんなアナタの力となるのがこの"FFTマキシマム"！ 今回はちょっと気になるあの疑問の完全解説と、モンスター全48体の全データ公開など、パーフェクトクリアの手助けとなる要素満載だ。

ファイナルファンタジータクティクス

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
4DバトルRPG	▶MC（1ブロック）

マキシマム

MAXIMUM

バトル

高低差が表現された立体マップ、入力の待ち時間と、コマンド発動までのタイムラグなど、革新的なアイデアが投入されている4Dバトル。敵との戦闘に勝ち残るためには、今まで以上に細かい戦略が要求される。単にキャラクターをレベルアップするだけでなく、プレイヤー自身の発想をレベルアップすることが大切だ。

Q 武器の射程距離と高低差の関係は?

A 2hごとに1変化する

『FFT』では、弓や銃などの間接攻撃武器の射程距離は、高い場所から低い場所を狙った方が伸びるのはご存知の通り。では実際にどの程度違うものなのか? これは高低差2hごとに、1の違いが出てくる。つまり2h高い場所から相手を狙う場合、射程距離が1長くなり、逆に2h低い場所から相手を狙う場合は射程距離が1短くなるわけだ。マップによっては10h近い高低差が生じることもある。この差は戦局を大きく左右するぞ!!

Q 同レベルのキャラでダメージが異なる?

A ブレイブポイントが原因

ジョブレベル、キャラレベル、そして装備もまったく同じキャラ。つまり基本となる攻撃力が同じキャラでも、武器攻撃のダメージが異なる場合がある。この原因となっているのは、キャラのブレイブポイントだ。ブレイブポイントはキャラの勇気を表わすだけでなく、武器攻撃のダメージにも影響する数値なのだ。ブレイブポイントの高いキャラは、ダメージを与えやすいだけでなく、攻撃を受けた際のダメージも少なくなる傾向がある。

Q 落下で受けるダメージの目安は?

A ジャンプ力が鍵になる

物理攻撃を受けたキャラクターは、たまに後ろに弾き飛ばされることがある。これはノックバックと呼ばれる現象で、タックル攻撃でよく起こる。この際、キャラが崖縁などの段差のある地形に位置していると、落下してダメージを受ける。このダメージには、一定の法則が存在するのだ。それは、自分のジャンプ力を越える高さから落下するとダメージになるというもの。高地に配置するキャラは、ジャンプ力の高い者にした方が安全だぞ。

魔法

ダイナミックな画面効果とともに、複数のキャラクターに影響を及ぼす魔法は、時には鍛え上げられた戦士の武器攻撃以上に頼りになる存在だ。新たな魔法系ジョブ、様々な新魔法などが採用された『FFT』では、その役割がより大きくなっている。特に強敵との戦闘では、魔法の使い方が勝負を分けることも多い。

Q 天候と魔法には何か関係があるの?

A 攻撃力に差が出る

『FFT』のバトルは常に晴天下で行われるわけではなく、時には雨や雪の中で戦うこともある。天候は晴れ、雨、豪雨、雪、豪雪の5種に分かれており、この天候の違いは魔法の効果に影響を与えることがあるぞ。ちなみに影響があるのは、豪雨と豪雪の場合。豪雨では炎系のダメージが低下し、雷系のダメージがUPする。一方豪雪時には、冷気系のダメージがUPする。この違いを覚えておくだけでも、戦いやすさが違ってくるハズ。

Q 味方を巻き込まない魔法のかけ方は?

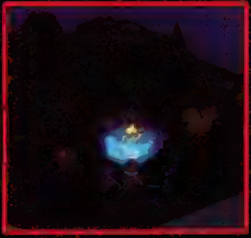
A 高低差を考慮しよう

ほとんどの魔法は一定の効果範囲を持っている。そのため、時には攻撃魔法に味方を巻き込んでしまう場合もある。これを避けるのに有効なのが、高低差を利用する方法だ。魔法の効果範囲は、水平方向よりも垂直方向の方が狭い。そこで、敵に囲まれるような状況では、高低差をつけることを意識するのだ。もちろん、平坦な地形が舞台では通用しない戦術ではあるが、戦場によっては、味方のダメージを減らすことに役立つだろう。

Q 遠距離の敵に魔法を届かせるには?

A リフレクを応用しよう

通常では魔法の届かない相手に魔法を当てたい場合、魔法を使うキャラクターが相手に接近するのが常識。だが、リフレクの効果を応用すれば、術者が移動せずとも効果範囲外の敵に魔法を当てることが可能だ。リフレクは従来のように魔法を直接相手に跳ね返すのではなく、魔法を後方に受け流すようなスタイルに変化した。対象との距離計算が若干面倒だが、慣れてくるとかなり有効な攻撃法になる。特に移動の難しい地形では便利だぞ。



儲け話

物語が第2章以降になると、酒場に〝儲け話〟が登場するようになる。冒険の本筋とは直接関係はないが、これに参加することで、キャラが鍛えられ、さらにはお金や未知の財宝などが手に入る。『FFT』の世界を遊び尽くしたいプレイヤーにとっては見逃せないイベントだ。今回は第2章中心の儲け話リストを公開だ。

Q 〝儲け話〟が発生する条件ってなに？

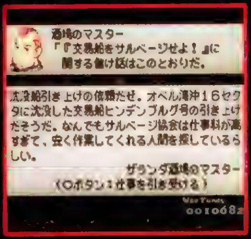
A 季節の変化がポイント

全体マップ画面の左上に表示されている○○の月×日という暦。マップを移動するごとに、日付が進んでいくが、これは本筋となるストーリーには関係ない。経験値稼ぎに時間をかけ過ぎて、暦が大幅に進んだからといって、ストーリー展開が変化することはないのだ。暦が関係しているのは、天候条件と〝儲け話〟。〝儲け話〟は、同じ街の酒場でも異なったものが数多く登場する。この内容は季節によって変化するのだ。現在移動可能な街の酒場では、自パーティメンバーにあった〝儲け話〟が見当たらない場合は、しばらくマップ移動を繰り返して日付を進めてみよう。いつかは自分好みの内容に出会えるはずだ。

Q 〝儲け話〟を成功させるコツは？

A ジョブにあった選択を

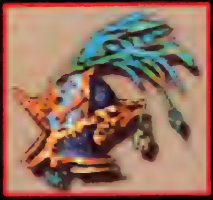
〝儲け話〟の結果は、失敗、成功、大成功の3つに大別される。この成功率はランダムに決定されるわけではなく、一定の条件が存在するのだ。その条件とは、キャラのジョブと特性だ。つまりある〝儲け話〟では、魔力系のジョブが有利となり、またある〝儲け話〟では体力系のジョブが有利になるといった具合。下にその一部を掲載したので参考にして欲しい。もちろん、参加するキャラのレベルが高いほど成功率がいいのはいうまでもない。ちなみに、特定の条件が設定されていない〝儲け話〟も存在するが、その場合は平均的な能力値を備えたジョブといえる、見習い戦士を参加させると成功率が高くなる傾向がある。



Q 入手できる財宝の使い道は？

A 見て楽しむのが基本

〝儲け話〟を大成功させると、数々の財宝が入手できる。中には剣や大砲（！）など、いかにも装備して使えそうなものも数多く存在するが、残念ながらこれらのアイテムをバトルで使用することはできない。基本的には〝儲け話〟で入手できるのは、コレクションアイテムというわけだ。ただし中には前回紹介したサウンドノベル〝空想魔学小説〟のように、それ単体で楽しめる財宝もいくつかある。ちなみに、入手できるサウンドノベルは全部で4冊。冒険小説あり、恋愛ものありと、バラエティーに富んだストーリーが楽しめるぞ!! こんな財宝をたくさん見つけると、ゲーム後半になると、ある数字が出てきて……。



イベント	場所	月	内容	入手物	優位ジョブ	優位タイプ1	優位タイプ2
我が社の社運	ウォージリス	―――――	ジリス湾沖に沈む、貿易船ハイウィンド号の引き上げ作業	――	風水士	魔力系重視	ブレイブP高
交易船をサルベージせよ！	ザランダ	―――――	オベル湾沖に沈む、交易船ヒンデンブルグ号の引き上げ作業	――	風水士	魔力系重視	ブレイブP低
ザランダ特使館	ザランダ	―――――	オベル湾沖に沈む、ザランダ特使館への寄贈品を積んだ船の引き上げ作業	財宝	――――――	――――――	フェイスP高
欠員	ゴーグ	―――――	オー鉱山の炭坑夫となって鉱石の発掘作業	――	――――――	――――――	ブレイブP低
グルグ旧火山の女	イグーロス	―――――	危険地帯に指定されているグルグ旧火山で金脈の探索作業	財宝	ナイト	体力系重視	フェイスP高
元炭坑夫の証言	ガリランド	―――――	寂れたウロボス山で鉱脈の探索作業	――	――――――	――――――	ブレイブP高
山賊の罠	ドーター	―――――	ドーター～ガリランド間の交易路に現れる山賊団の撃退	――	召喚士	魔力系重視	フェイスP低
私のキャロットちゃん	ライオネル	―――――	数日前から行方不明になったキャロット（モルボル）ちゃんの捜索	――	――――――	――――――	ブレイブP低
海岸警備命令	ガリランド	―――――	海岸に流れ着く正体不明の物質の調査	――	――――――	――――――	フェイスP高
世界最強武術大会に優勝せよ！	ヤードー	巨蟹の月	ヤードー自治会主催の〝世界最強武術大会〟への出場	財宝	ナイト	体力系重視	ブレイブP高
ザランダ武術大会に優勝せよ！	ザランダ	白羊の月	〝ザランダ武術大会〟への出場	――	モンク	体力系重視	ブレイブP低
魔道大会に優勝せよ！	ガリランド	処女の月	己の魔術を競い合う〝魔道大会ガリランド記念〟への出場	財宝	召喚士	魔力系重視	フェイスP高
職人コンテスト	ゴーグ	人馬の月	〝職人コンテスト〟への出場	――	アイテム士	――――――	フェイスP低

※上記表中の月はその儲け話が発生する月を（――部は制限なし）、入手物はそのイベントで入手できる物を（――部はギル袋）、優位ジョブはその儲け話をクリアするための確率をUPさせるジョブを、優位タイプはその儲け話をクリアするための確率をUPさせるキャラの特性を（タイプ1の方が確率のUP分が大きい）、それぞれ表す。

アビリティ

多彩なアビリティはこのゲームの最大の特徴の1つであり、バトルを制するための重要なポイントでもある。高レベルのキャラも、アビリティの組み合わせを間違えれば、単なる役立たず。逆に組み合わせ次第では、かなり強力。ここでは役立つアビリティリストつきで紹介する。

■アクションアビリティ

キャラクターの能力の根幹をなすアクションアビリティ。キャラの基本的な役割はコレで決まるといっても過言ではないだけに、その選択は重要だ。

アクションアビリティの選択のポイントは、そのジョブの基本特性に応じたものをセットすること。例えばナイトやモンクなどの近接攻撃系のジョブに、〝白魔法〟や〝黒魔法〟などをセットしても、あまり大きな効果は期待できない。これは近接攻撃系ジョブの魔法攻撃力が弱いことが原因である。同様に物理攻撃力の低い黒魔道士や時魔道士に、〝拳術〟をセットするのも無意味に近い。少なくとも初期の段階では、魔法も接近戦闘もOKの万能キャラを作ろうとしても、妙に中途半端な存在になってしまいがちなのだ。つまり、活躍できるキャラを作りたいなら、キャラ固有のアクションアビリティと同系統のものを選択するのが無難というわけ。代表的な例をいくつか挙げると、ナイトや侍に〝拳術〟や〝ジャンプ〟、黒魔道士や時魔道士に〝白魔法〟や〝召喚〟といった組み合わせが考えられる。ただし、〝アイテム〟や〝盗む〟〝投げる〟といったアビリティは、あまりジョブの基本特性の影響を受けない。これらなら、近接攻撃系、間接攻撃系、魔法系といった系統の違いを問わずセットしても問題ない。組み合わせ次第では、万能とはいかないまでも弱点を補うぐらいはできるハズ。

▲基本となる魔法攻撃力が低いジョブでは、魔法系アビリティを覚えさせても、期待したほどの効果は得られない。

近接攻撃系

近接攻撃系ジョブにとって有効なのは〝拳術〟。中でも〝連続拳〟の攻撃力は特筆もの。この他にも〝チャクラ〟〝蘇生〟など、役立つものが多い。また、キャラの成長という面では、見習い戦士の〝ためる〟を覚えさせるのもおもしろい。

遠距離攻撃系

純粋な遠距離攻撃系と呼べるのは、弓使い、話術士、アイテム士ぐらい。これらのジョブには、魔法系のアビリティをセットしてもそこそこ戦える。だが、特性を生かすなら〝投げる〟をセットして長所により磨きをかけるのがオススメだ。

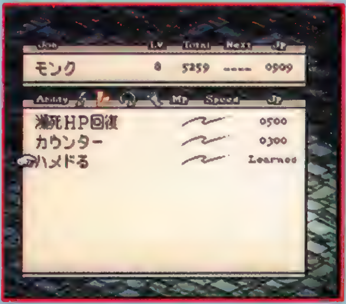
魔法系

魔法系ジョブには、複数の魔法が使えるようにするのが無難な選択。それ以外では、〝風水術〟〝踊る〟〝詩う〟〝算術〟といった、MP消費なしに魔法と同様の効果を引き出すアクションアビリティをセットするのがオススメだ。

アビリティ	ジョブ	JP	効　果
投石	見習い戦士	90	HPにダメージ
ためる	見習い戦士	300	力をためて攻撃力UP
ポーション	アイテム士	30	このアイテムを使用する
フェニックスの尾	アイテム士	90	同上
ハイポーション	アイテム士	200	同上
アーマーブレイク	ナイト	400	「鎧」破壊
ウエポンブレイク	ナイト	400	「武器」破壊
連続拳	モンク	300	HPにダメージ
波動撃	モンク	300	HPにダメージ
チャクラ	モンク	350	HP・MP回復
蘇生	モンク	500	戦闘不能回復
ケアル	白魔道士	50	HP回復。アンデッドにダメージ
レイズ	白魔道士	200	戦闘不能回復。アンデッドにダメージ
エスナ	白魔道士	300	ステータス異常回復
ファイア	黒魔道士	50	HPにダメージ
サンダー	黒魔道士	50	HPにダメージ
ブリザド	黒魔道士	50	HPにダメージ
スロウ	時魔道士	80	相手の時間経過を遅くする
ヘイスト	時魔道士	100	相手の時間経過を速くする
フェアリー	召喚士	400	HP回復。アンデッドにダメージ
バハムート	召喚士	1600	HPにダメージ
ハートを盗む	シーフ	150	相手をチャームする
武器を盗む	シーフ	600	「武器」を盗む
勧誘	話術士	100	相手を仲間にする
ダーラボンのまね	話術士	500	相手を睡眠状態に
不変不動	陰陽士	100	相手を行動不能に
絶装魔脱	陰陽士	800	各種ステータスを無効にする
落とし穴	風水士	150	HPにダメージ。相手をドンムブ状態に
彫塑	風水士	150	HPにダメージ。相手を石化状態に
水平ジャンプ8	竜騎士	1100	水平方向に8飛べる
垂直ジャンプ8	竜騎士	1500	垂直方向に8飛べる
村正	侍	700	敵のみ混乱＋死の宣告
正宗	侍	900	味方のみリジェネ＋ヘイスト
剣	忍者	100	そのアイテムを投げて攻撃
レベル	算術士	350	算術の対象をレベルにする
3	算術士	600	算術の対象の数字が3の倍数のキャラに算術発動
名もなき詩	吟遊詩人	100	味方にランダムで有効ステータス付与
ラストソング	吟遊詩人	100	相手のCTをすぐにためる
ネイムレスダンス	踊り子	100	敵にランダムで有害ステータス付与
ラストダンス	踊り子	100	相手のCTを0にする

■リアクションアビリティ

敵の攻撃をきっかけに発動するリアクションアビリティ。近接攻撃系のオススメは〝カウンター〟に代表される反撃型のアビリティ。中でもモンクの〝ハメドる〟が便利。これは敵の攻撃を受ける前にこちらの攻撃を当てるという、究極のカウンター。いわゆる〝後の先〟というヤツだ。これ以外では、物理攻撃を無効にする忍者の〝潜伏〟もオススメ。間接、魔法系には魔法版カウンターの〝魔法返し〟がもっとも有効だろう。



◀攻撃力の高いキャラなら、敵の攻撃を受ける前に仕留めるのも夢ではない。

アビリティ	ジョブ	JP	効 果
反撃タックル	見習い戦士	180	カウンターで体当たりする
オートポーション	アイテム士	400	ダメージ時にポーションを自動使用
装備武器ガード	ナイト	200	装備している武器で物理攻撃を回避可能
矢かわし	弓使い	450	弓系攻撃を完全回避
カウンター	モンク	300	物理攻撃に対して反撃する
ハメドる	モンク	1300	相手が攻撃する前に攻撃する
リジェネーター	白魔道士	400	一定時間ごとにHP回復
魔法返し	黒魔道士	800	魔法所持にかかわらず同じ魔決を撃ち返す
MPすり替え	時魔道士	400	ダメージ分だけMP減らす
警戒	シーフ	200	攻撃回避率UP
耳指ガード	話術士	300	話術を完全回避
使用MP吸収	陰陽士	250	相手の使用したMPを吸収する
風水返し	風水士	300	相手の物理・風水攻撃に風水技で反撃
竜の魂	竜騎士	600	戦闘中に物理攻撃で戦闘不能になっても回復
肉斬骨断	侍	200	瀕死時に自分の最大HP分のダメージを与える
白刃取り	侍	700	物理攻撃（弓・自動弓以外）を完全防御
見切る	忍者	400	回避確率UP
潜伏	忍者	1000	ダメージを受けると透明になる
ダメージ分配	算術士	300	受けたダメージを攻撃した相手と分け合う
ブレイブアップ	踊り子	700	ブレイブポイントUP

■サポートアビリティ

キャラの弱点を補ったり、長所を強化したりするのに役立つのがこのサポートアビリティ。近接攻撃系のオススメは、忍者の〝二刀流〟と侍の〝両手持ち〟。攻撃力を強化するにはうってつけだ。一方、魔法系には召喚士の〝消費MP半減〟や、時魔道士の〝ショートチャージ〟、黒魔道士の〝魔法攻撃力UP〟などがオススメ。また、キャラの成長を考えるならば見習い戦士の〝取得JPUP〟などもかなり有効。状況に応じてセットしよう。

◀取得JPを50％増加する〝取得JPUP〟は、全キャラにオススメだ

アビリティ	ジョブ	JP	効 果
防御	見習い戦士	50	コマンドに「防御」を追加
まじゅう使い	見習い戦士	200	隣接モンスターの技を1増加
取得JPUP	見習い戦士	250	取得JPが50%UP
メンテナンス	アイテム士	250	装備アイテムが破壊・盗難されない
アイテム投げ	アイテム士	350	アイテムを自分の移動範囲内に投げられる
重装備可能	ナイト	500	「兜・鎧」装備可能
精神統一	弓使い	400	攻撃時に敵の回避率を0にする
格闘	モンク	200	素手の攻撃力UP
魔法防御力UP	白魔道士	400	魔法防御力UP
魔法攻撃力UP	黒魔道士	400	魔法攻撃力UP
ショートチャージ	時魔道士	1000	魔法を短時間で詠唱可能に
消費MP半減	召喚士	1000	消費MPが半分に
密猟	シーフ	200	毛皮骨肉店に倒したモンスターを引き渡す
調教	話術士	500	相手を瀕死にすると勧誘したことに
銃装備可能	話術士	800	「銃」装備可能
防御力UP	陰陽士	400	物理防御力UP
攻撃力UP	風水士	400	物理攻撃力UP
両手持ち	侍	900	武器を両手で持てる
二刀流	忍者	1000	両手に武器を持ち、2回攻撃可能
取得EXPUP	算術士	350	取得EXPが50%UP

■ムーブアビリティ

移動に関する能力を強化するムーブアビリティ。近接攻撃系なら、敵への接近を容易にする〝Move＋～〟。間接攻撃なら、高地への移動を容易にする〝Jump＋～〟がオススメ。時魔道士の〝テレポ〟は、間接、近接の両者についても役に立つが、移動を失敗する可能性があるのが残念なところ。魔法系の場合は、陰陽士の〝MP回復移動〟あたりが無難な選択だろう。キャラを育てるなら〝JP獲得移動〟がオススメ。

◀マップ上を自在に動ける〝テレポ〟。うまく使えれば実に便利なのだが……

アビリティ	ジョブ	JP	効 果
Move＋1	見習い戦士	200	移動距離が＋1
アイテム発見移動	アイテム士	100	移動終了時パネル内に隠れたアイテムを発見
Jump＋1	弓使い	200	身軽さが＋1
HP回復移動	モンク	300	移動終了後にHPが回復
浮遊移動時	魔道士	540	バトル中はレビテト状態に
テレポ	時魔道士	650	瞬間的に任意のパネルに移動可能
Jump＋2	シーフ	500	身軽さが＋2
Move＋2	シーフ	560	移動距離が＋2
MP回復移動	陰陽士	350	移動終了後にMPが回復
溶岩上移動	風水士	150	溶岩の上を移動・停止可能に
移動距離地形無視	風水士	220	水地形を歩けるように
高低差無視	竜騎士	700	高低差を無視して移動可能
水面移動	侍	300	水上に浮かぶ状態で移動・停止が可能
水上移動	忍者	420	水の上を移動・停止が可能
EXP獲得移動	算術士	400	移動終了後にEXP獲得
JP獲得移動	算術士	400	移動終了後にJP獲得
Move＋3	吟遊詩人	1000	移動距離が＋3
Jump＋3	踊り子	1000	身軽さが＋3
飛行移動	吟遊・踊子	5000	敵・NPCユニットのいる場所を通過可

攻撃も話術もこれでOK!

隔週フロムJ

'97年7月2週版 特別版

今週のテーマ モンスター徹底解析!

FFTで出現するモンスターは、単なる障害ではなく、時には戦力となって冒険を楽にしてくれる。手強い敵であればあるほど、味方にしたときのメリットも大きい。また、通常ではたいした戦闘力がないモンスターでも、“まじゅう使い”によって隠された能力を引き出してやると、予想外の活躍をするものもいる。そこで今回は、このモンスターをクローズアップして話を進めていこう。

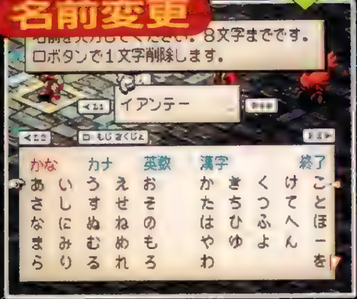
まずは上手な勧誘の方法から。ご存知の通り、話術士の“勧誘”は必ず成功するものではない。そのため、目標のモンスターを仲間にするまでには、かなりの苦労を覚悟しなければならないわけだ。だが、ちょっと頭を使えば、この苦労を軽減することも可能。例えばシーフのアビリティ“ハートを盗む”を併用するのもその方法の1つ。相手をチャーム状態にしてしまえば、攻撃を受けないし、勧誘確率もUP。ラクラクと“勧誘”を繰り返すことができるってわけ。さらに、時魔道士の“ドンムブ”や“ドンアクト”、または同様の効果を引き出す攻撃をするのもオススメ。

モンスターを仲間にする場合、“勧誘”のほかに、話術士のサポートアビリティである“調教”を使う方法もある。単純に成功率だけを考えるなら、“調教”の方が遥かに上。ただし“調教”は、相手を瀕死状態にすることが条件となるため、強い武器を装備している場合などは、ダメージ計算がうまくいかないことも多い。こういう場合には、モンスターのHPを“白魔法”や“アイテム”で回復させて、都合のいい状態にしてやるのが有効だ。もちろん、“ハートを盗む”“ドンムブ”“ドンアクト”などを併用すれば、より楽

チャーム

勧誘

名前変更



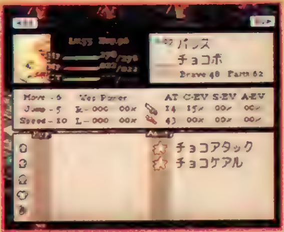
チョコボ | 移動距離を伸ばす便利な乗り物

DATA

移動距離…6	無効状態…—	弱点属性…—
身軽さ…5	吸収属性…—	特徴…水面移動
回避率…15	無効属性…—	
水地形侵入…○	半減属性…—	

アビリティ チョコアタック チョコケアル

まじゅう使い チョコエスナ



MPなしで“チョコケアル”が使えるのが魅力。乗り物としてだけでなく、回復要員としても役立つ。

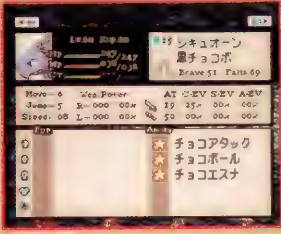
黒チョコボ | 高い城壁もひとっ飛び!!

DATA

移動距離…6	無効状態…—	弱点属性…—
身軽さ…5	吸収属性…—	特徴…水面移動 飛行移動
回避率…15	無効属性…—	
水地形侵入…○	半減属性…—	

アビリティ チョコアタック チョコボール チョコエスナ

まじゅう使い チョコメテオ



飛行移動を行う上位チョコボ。第2章の終盤あたりで仲間になっていると、かなり便利な使い方があるぞ。

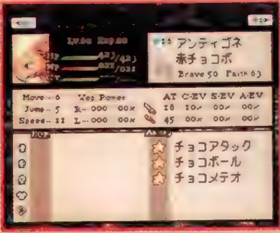
赤チョコボ | 2種の遠距離攻撃を使いこなすぞ!!

DATA

移動距離…6	無効状態…—	弱点属性…—
身軽さ…5	吸収属性…—	特徴…水面移動 高低差無視
回避率…15	無効属性…—	
水地形侵入…○	半減属性…—	

アビリティ チョコアタック チョコボール チョコメテオ

まじゅう使い チョコケアル



高低差を無視して移動できるうえに、遠距離攻撃の破壊力もなかなか。中盤の戦力として十分活躍できる。

※モンスターデータ内の、無効状態はその状態には変化しない状態のことを、吸収属性はその属性の攻撃を受けるとHPが回復する属性を、無効属性はその属性の攻撃を受けてもダメージを受けない属性を、半減属性はその属性の攻撃を受けても通常の半分しかダメージを受けない属性を、弱点属性はその属性の攻撃を受けると通常以上のダメージ →

ゴブリン

特殊攻撃に活路を見出す!?

DATA

移動距離…3	無効状態…ー	弱点属性…冷
身軽さ…3	吸収属性…ー	特徴…
回避率…20	無効属性…ー	なし
水地形侵入…○	半減属性…ー	

アビリティ タックル
めつぶし

まじゅう使い ゴブリンパンチ

移動力、攻撃力ともにあまり見るべきものはない。唯一の長所はアビリティ“めつぶし”。

ボム

敵陣に切り込む移動爆弾!!

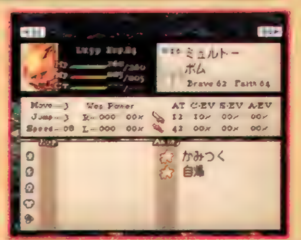
DATA

移動距離…3	無効状態…オ・レ	弱点属性…水
身軽さ…3	吸収属性…炎	特徴…
回避率…10	無効属性…地	浮遊移動
水地形侵入…×	半減属性…冷	

アビリティ かみつく
自爆

まじゅう使い コボム

最大の武器はなんといっても捨て身の“自爆”攻撃。黒魔道士の“ファイア”との連携が効果的だ。



ブラックゴブリン

混戦での戦闘力はなかなかのモノ

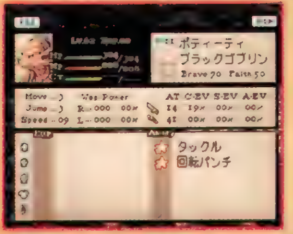
DATA

移動距離…3	無効状態…ー	弱点属性…冷
身軽さ…3	吸収属性…ー	特徴…
回避率…20	無効属性…ー	なし
水地形侵入…○	半減属性…ー	

アビリティ タックル
回転パンチ

まじゅう使い ゴブリンパンチ

周囲の4方向の敵にダメージを与える“回転パンチ”が便利。最前線での肉弾戦に役立つモンスターだ。



グレネイド

バランスの取れた戦い方が可能に!!

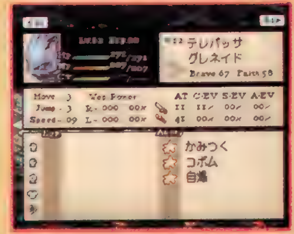
DATA

移動距離…3	無効状態…オ・レ	弱点属性…水
身軽さ…3	吸収属性…炎	特徴…
回避率…10	無効属性…地	浮遊移動
水地形侵入…×	半減属性…冷	

アビリティ かみつく
コボム
自爆

まじゅう使い フレイムアタック

単独で敵陣に斬り込むだけでなく、離れてもかなり強い。“フレイムアタック”による遠距離攻撃も魅力的。



ガルブデガック

一石二鳥の攻撃が魅力的!!

DATA

移動距離…3	無効状態…ー	弱点属性…冷
身軽さ…3	吸収属性…ー	特徴…
回避率…20	無効属性…ー	なし
水地形侵入…○	半減属性…ー	

アビリティ タックル
めつぶし
ゴブリンパンチ

まじゅう使い ミュウチレイト

混戦での攻撃能力ではブラックゴブリンに劣るが、攻撃とHP回復を兼ねた“ミュウチレイト”は使える。

イクスプロジャ

“自爆”なしでも十分活躍できるぞ

DATA

移動距離…3	無効状態…オ・レ	弱点属性…水
身軽さ…3	吸収属性…炎	特徴…
回避率…10	無効属性…地	浮遊移動
水地形侵入…×	半減属性…冷	

アビリティ かみつく
自爆
スパーク

まじゅう使い コボム

“自爆”とほぼ同等の攻撃を、戦闘不能にならずに行う“スパーク”が使える。混戦では特に効果的だ。

を受ける属性のことを、それぞれ表す。なお状態は、オイル→オ、レビテト→レ、リレイズ→リ、毒→毒、リジェネ→ジ、で表記しています。

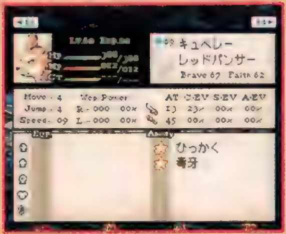
レッドパンサー
先制攻撃には意外に役立つ!?

DATA

- 移動距離…4
- 身軽さ…4
- 回避率…25
- 水地形侵入…×
- 無効状態…―
- 吸収属性…―
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…地
- 特徴…高低差無視

■アビリティ　ひっかく
毒牙

■まじゅう使い　ネコキック



スピードが高いので、早い順番での行動が可能なのが利点。平地での戦闘では意外に役立つ場合もある!?

ピスコディーモン
攻撃補助の能力はけっこう使える

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…○
- 無効状態…―
- 吸収属性…水
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…雷
- 特徴…水中移動

■アビリティ　触手

■まじゅう使い　すみ

4方向の敵を同時に暗闇状態にする“すみ”を駆使する。肉弾系の敵相手の場合は、そこそこ活躍できる。

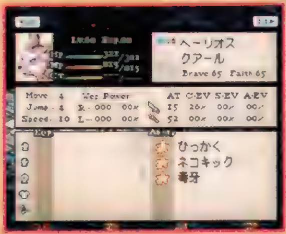
クアール
“まじゅう使い”の特殊攻撃が便利

DATA

- 移動距離…4
- 身軽さ…4
- 回避率…25
- 水地形侵入…×
- 無効状態…―
- 吸収属性…―
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…地
- 特徴…高低差無視

■アビリティ　ひっかく
ネコキック
毒牙

■まじゅう使い　ブラスター



“ブラスター”による遠距離攻撃が便利。これで敵を石化、ストップに追い込めば、戦闘が楽になるぞ!!

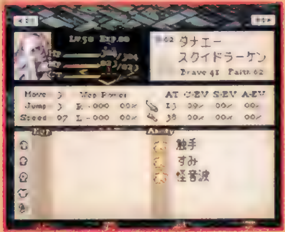
スクイドラーケン
かく乱役としてはかなり有能

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…○
- 無効状態…―
- 吸収属性…水
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…雷
- 特徴…水中移動

■アビリティ　触手
すみ
怪音波

■まじゅう使い　マインドブラスト



“すみ”に加え、混乱・バーサクを引き起こす“マインドブラスト”を駆使する。敵のかく乱には最適だ。

バンパイア
意外にバランスのいい能力の持ち主

DATA

- 移動距離…4
- 身軽さ…4
- 回避率…25
- 水地形侵入…×
- 無効状態…―
- 吸収属性…―
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…地
- 特徴…高低差無視

■アビリティ　ひっかく
ネコキック
ブラスター

■まじゅう使い　吸血

接近攻撃の能力に加え、遠距離の“ブラスター”と回復を兼ね備えた“吸血”を使いこなす。意外に強力。

マインドフレイア
ステータス攻撃のエキスパート

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…○
- 無効状態…―
- 吸収属性…水
- 無効属性…―
- 半減属性…―
- 弱点属性…雷
- 特徴…水中移動

■アビリティ　触手
すみ
マインドブラスト

■まじゅう使い　レベルブラスト

相手のレベルを下げる“レベルブラスト”が便利。強敵とのバトルでは、かなり役立ってくれるはずだ。

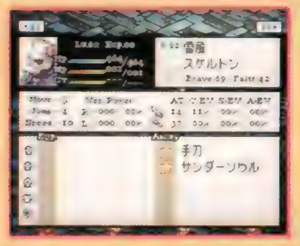
スケルトン
使い方次第ではおもしろい戦力に

DATA
●移動距離…3 ●無効状態…リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…アンデッド
●回避率…10 ●無効属性…ー
●水地形侵入…○ ●半減属性…ー

■アビリティ　手刀
サンダーソウル

■まじゅう使い　アクアソウル

炎と聖属性の攻撃には弱いものの、暗属性は吸収できる。この長所をうまく生かせば……。



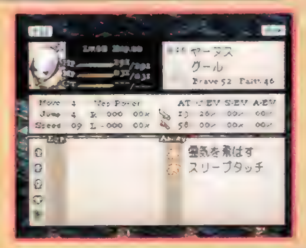
グール
全キャラ中トップクラスの移動力!!

DATA
●移動距離…4 ●無効状態…レ・リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…テレポ　アンデッド
●回避率…30 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　霊気を飛ばす
スリープタッチ

■まじゅう使い　グリースタッチ

グール系の長所はテレポートによる移動が可能な点。遠距離攻撃もできるので、多彩な活躍が期待できる。



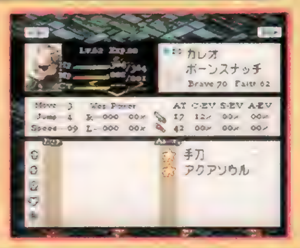
ボーンスナッチ
長期戦での活躍に期待せよ

DATA
●移動距離…3 ●無効状態…リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…アンデッド
●回避率…10 ●無効属性…雷
●水地形侵入…○ ●半減属性…ー

■アビリティ　手刀
アクアソウル

■まじゅう使い　アイスソウル

アンデッドであるため、戦闘不能になっても時間経過によって復活できる。長期の戦闘ではけっこう便利。



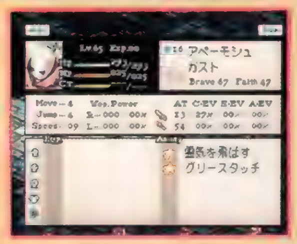
ガスト
黒魔道士とのコンビがオススメ

DATA
●移動距離…4 ●無効状態…レ・リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…テレポ　アンデッド
●回避率…30 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　霊気を飛ばす
グリースタッチ

■まじゅう使い　ドレインタッチ

"グリースタッチ"で相手をオイル状態にすることが可能。黒魔道士の攻撃を強化するにはうってつけだ。



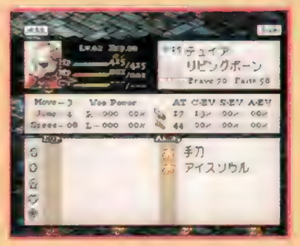
リビングボーン
微妙な能力の違いを把握して使おう

DATA
●移動距離…3 ●無効状態…リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…アンデッド
●回避率…10 ●無効属性…雷
●水地形侵入…○ ●半減属性…ー

■アビリティ　手刀
アイスソウル

■まじゅう使い　ウインドソウル

スケルトン系は、目立った能力の変化はない。違いは遠距離攻撃の属性のみ。相手によって使い分けよう。



レブナント
長期戦には最適のモンスター

DATA
●移動距離…5 ●無効状態…レ・リ・毒・ジ ●弱点属性…炎・聖
●身軽さ…4 ●吸収属性…暗 ●特徴…テレポ　アンデッド
●回避率…30 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　霊気を飛ばす
ドレインタッチ

■まじゅう使い　ゾンビタッチ

"ドレインタッチ"で攻撃と同時に回復が可能。戦闘不能も時間経過で復活できるので長期戦には最適!!

フロータイボール | チョコボに次ぐ移動能力を持つ

DATA

●移動距離…5	●無効状態…—	●弱点属性…冷
●身軽さ…5	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…10	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　翼撃

■まじゅう使い　恐怖の視線

飛行移動するため、高低差の激しい地形でもスムーズに動けるのが利点。ただし戦闘の能力はあまりない。

ジュラエイビス | 切り込み役として最適のモンスター

DATA

●移動距離…6	●無効状態…—	●弱点属性…地
●身軽さ…6	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…25	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　かきむしる

■まじゅう使い　フェザーボム

移動距離、身軽さともに全キャラ中トップ。回避率もかなり高いので、斬り込み役にはうってつけの存在だ。

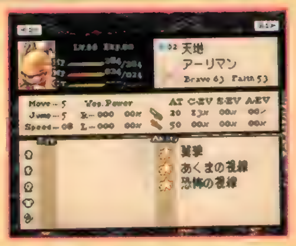
アーリマン | 多彩な状態変化攻撃を使いこなす!!

DATA

●移動距離…5	●無効状態…—	●弱点属性…冷
●身軽さ…5	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…10	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　翼撃
あくまの視線
恐怖の視線

■まじゅう使い　死の宣告



"あくまの視線" "恐怖の視線" そして "死の宣告" の3種の状態変化攻撃を使う。強敵との戦闘で便利。

スチールホーク | せこく金を稼ぐ盗賊的モンスター

DATA

●移動距離…6	●無効状態…—	●弱点属性…地
●身軽さ…6	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…25	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　かきむしる
光ものが好き

■まじゅう使い　くちばし

最大の特徴は、相手のギルを盗む "光ものが好き"。"まじゅう使い" を併用すれば戦闘力もますます。

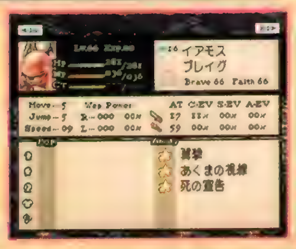
プレイグ | 魔法使い系との戦闘には便利

DATA

●移動距離…5	●無効状態…—	●弱点属性…冷
●身軽さ…5	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…10	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　翼撃
あくまの視線
死の宣告

■まじゅう使い　サークル



アーリマン同様、状態変化が得意で、魔力を下げる "サークル" を駆使する。対魔法使い要員に使おう。

コカトリス | 飛行タイプのモンスターでは最強!!

DATA

●移動距離…6	●無効状態…—	●弱点属性…地
●身軽さ…6	●吸収属性…—	●特　徴…
●回避率…25	●無効属性…—	飛行移動
●水地形侵入…×	●半減属性…風	

■アビリティ　かきむしる
くちばし
フェザーボム

■まじゅう使い　ピーキング

移動能力もさることながら、戦闘力もかなりのレベル。特に相手を石化させる "くちばし" が頼もしいぞ。

うりぼう
かわいさピカイチ マスコット的存在

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…×
- 無効状態…ー
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…ー
- 特徴…なし

アビリティ ちょとつもうしん

まじゅう使い ブヒー

お世辞にも戦闘力が高いとはいえないが、そのかわいさはピカイチ。卵を産ませれば、いいこともあるぞ。

ウッドマン
周囲のキャラに影響を与える

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…地
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…炎
- 特徴…なし

アビリティ 木の葉乱舞

まじゅう使い まもりの精

ウッドマン系の特殊能力はすべて自分の周囲を対象にする。複数の敵や味方に影響を与えられるのが利点。

ポーキー
攻撃補助の能力は意外に高いぞ

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…ー
- 無効状態…ー
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…ー
- 特徴…なし

アビリティ ちょとつもうしん
ぶ〜っ

まじゅう使い はないき

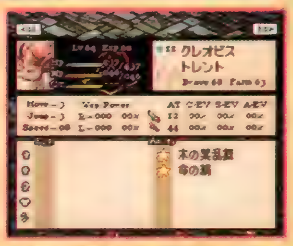
うりぼう同様、攻撃力は貧弱だが、"はないき"や"ぶ〜っ"などの状態変化攻撃を使えばそこそこ戦える。

トレント
防御能力に秀でたモンスター

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…地
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…炎
- 特徴…なし

アビリティ 木の葉乱舞
命の精

まじゅう使い 貝の精



HP回復の"命の精"、周囲をシェルで包む"貝の精"など味方を守る能力が多い。白魔道士の代役に。

ワイルドボー
肉の美味しさは特筆モノ!?

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…10
- 水地形侵入…×
- 無効状態…ー
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…ー
- 特徴…なし

アビリティ ちょとつもうしん
はないき

まじゅう使い 食べてもらう

最大の特徴は"食べてもらう"。自らを犠牲にして味方のレベルを上げる能力だ。養殖して食べまくれ!!

タイジュ
強敵との戦いではかなり便利

DATA
- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…地
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…炎
- 特徴…なし

アビリティ 木の葉乱舞
まもりの精
貝の精

まじゅう使い 魔法の精

HP回復こそできないものの、対魔法防御、対物理防御に加え、MP回復の能力も持つ有能なモンスター。

牛　鬼
頭は弱いが腕力は なかなかのモノ

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…水
- 特徴…なし

アビリティ　ふりおろす

まじゅう使い　力をためる

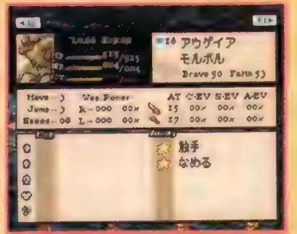
たいした特殊能力はないが、物理攻撃力はなかなか。序盤の戦闘では、戦士系の代役として活躍が可能だ。

モルボル
嫌われ度NO.1の モンスター!?

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…○
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…冷
- 特徴…水上移動

アビリティ　触手 なめる



まじゅう使い　臭い息

状態変化攻撃“臭い息”を駆使するモンスター。敵にすると厄介だが、味方になるとかなり頼もしいかも。

ミノタウロス
集団攻撃を覚えた 上位牛鬼

DATA

- 移動距離…4
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…水
- 特徴…なし

アビリティ　ふりおろす ふりまわす

まじゅう使い　火を吹く

周囲のキャラに“ふりおろす”と同程度のダメージを与える“ふりまわす”が使える。混戦で力を発揮。

オチュー
肉弾戦には まったく不向き

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…○
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…冷
- 特徴…水上移動

アビリティ　触手 ねとねと液

まじゅう使い　なめる

このオチューを含め、モルボル系モンスターは回避率がまったくない。物理攻撃には極端に弱い存在なのだ。

セクレト
腕力系モンスター の最高峰

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…×
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…水
- 特徴…なし

アビリティ　ふりおろす タイタンのまね 力をためる

まじゅう使い　火を吹く

攻撃範囲の広い“タイタンのまね”がかなり使える。ただし浮遊系の相手には通用しない点に注意しよう。

モルボルグレイト
ユニークな状態変 化攻撃の持ち主

DATA

- 移動距離…3
- 身軽さ…3
- 回避率…0
- 水地形侵入…○
- 無効状態…レ
- 吸収属性…ー
- 無効属性…ー
- 半減属性…ー
- 弱点属性…冷
- 特徴…水上移動

アビリティ　触手 臭い息

まじゅう使い　モルボル菌

攻撃力は低いが、“臭い息”に加え、相手を自分と同じモルボルに変えてしまう“モルボル菌”を使う。

ベヒーモス
秘めた能力の強さは侮れないぞ!!

DATA

●移動距離…4	●無効状態…レ	●弱点属性…ー
●身 軽 さ…3	●吸収属性…ー	●特　徴…
●回 避 率…15	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突きあげる
しゃくりあげる

■まじゅう使い　ギガフレア

肉弾戦能力の強さももちろんだが、"ギガフレア"の攻撃力がとにかく凄い。ぜひとも仲間に加えたい。

ドラゴン
中盤最強のモンスター!!

DATA

●移動距離…5	●無効状態…レ	●弱点属性…ー
●身 軽 さ…3	●吸収属性…ー	●特　徴…
●回 避 率…5	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突進

■まじゅう使い　尻尾振り回し

ブレスは使えないが、肉弾攻撃の破壊力だけでも十分通用する。少なくとも中盤のシナリオでは最強だ。

キングベヒーモス
風を自在に操る強力な魔獣

DATA

●移動距離…4	●無効状態…レ	●弱点属性…ー
●身 軽 さ…3	●吸収属性…ー	●特　徴…
●回 避 率…15	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突きあげる
しゃくりあげる

■まじゅう使い　ハリケーン

ベヒーモスの"ギガフレア"の代わりに風属性の"ハリケーン"を駆使する。中盤以降の戦闘にはオススメ。

ブルードラゴン
ブレスを駆使する上位ドラゴン

DATA

●移動距離…5	●無効状態…レ	●弱点属性…炎
●身 軽 さ…3	●吸収属性…冷	●特　徴…
●回 避 率…5	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突進
アイスブレス

■まじゅう使い　サンダーブレス

氷と雷の2種のブレスを使いこなす。間接戦闘、近接戦闘ともに高いレベルでこなせる有能なモンスター。

ダークベヒーモス
すべての相手に有効な究極の攻撃!!

DATA

●移動距離…4	●無効状態…レ	●弱点属性…ー
●身 軽 さ…3	●吸収属性…ー	●特　徴…
●回 避 率…15	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突きあげる
しゃくりあげる

■まじゅう使い　アルマゲスト

ダークベヒーモスの集団攻撃"アルマゲスト"は、どんな属性の相手にも有効。まさに究極の攻撃だ。

レッドドラゴン
多方面での戦闘にオススメ!!

DATA

●移動距離…5	●無効状態…レ	●弱点属性…冷
●身 軽 さ…3	●吸収属性…炎	●特　徴…
●回 避 率…5	●無効属性…ー	なし
●水地形侵入…×	●半減属性…ー	

■アビリティ　突進
サンダーブレス

■まじゅう使い　ファイアブレス

炎と雷の2種のブレスを使いこなす。また、炎属性攻撃を吸収するので、幅広い活躍が期待できる。

ヒュドラ

全シナリオ中でも最強の一角!!

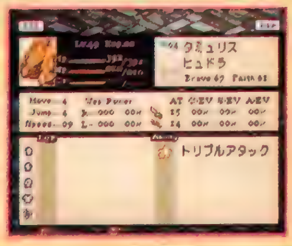
DATA

●移動距離…4 ●無効状態…レ ●弱点属性…冷・風
●身軽さ…4 ●吸収属性…ー ●特徴…飛行移動
●回避率…0 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　トリプルアタック

■まじゅう使い　トリプルブレス

ヒュドラ系モンスターはシナリオ終盤のイベントで出現するモンスター。それだけに強さも折り紙つき!!



攻撃ハイドラ

ブレスの攻撃力は驚異の一言!!

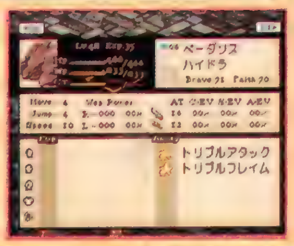
DATA

●移動距離…4 ●無効状態…レ ●弱点属性…冷・風
●身軽さ…4 ●吸収属性…ー ●特徴…飛行移動
●回避率…0 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　トリプルアタック
トリプルフレイム

■まじゅう使い　トリプルサンダー

炎と雷の2属性の攻撃を使う。その破壊力は同レベルのドラゴンの3倍!! HPの高い相手も一撃だ!!



ティアマット

ラストバトルでも十分通用する強さ

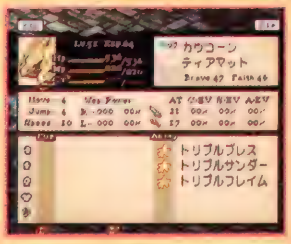
DATA

●移動距離…4 ●無効状態…レ ●弱点属性…冷・風
●身軽さ…4 ●吸収属性…ー ●特徴…飛行移動
●回避率…0 ●無効属性…ー
●水地形侵入…× ●半減属性…ー

■アビリティ　トリプルブレス
トリプルサンダー
トリプルフレイム

■まじゅう使い　暗黒の囁き

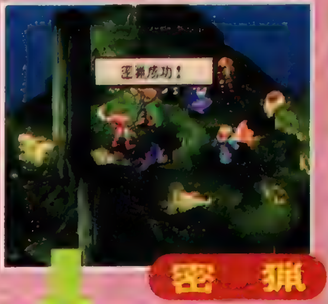
3属性の攻撃に加え、戦闘不能・睡眠を引き起こす暗属性攻撃"暗黒の囁き"を使う最強のモンスター。

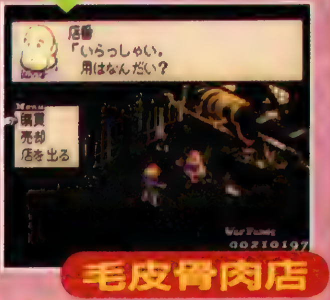


▶毛皮骨肉店アイテムリスト

第3章以降になると貿易都市に現れる毛皮骨肉店。モンスターを材料にしたアイテムを製造販売するユニークなショップだ。アイテムの価格は通常のショップの半額と、かなりリーズナブル。しかも、通常のショップでは売っていないアイテムが入手できるのも大きな魅力だ。ただし、ここで商品を購入するためには、シーフのサポートアビリティ"密猟"をセットして、モンスターを倒す必要がある。

実は、この"密猟"で倒したモンスターがどんなアイテムになるかは、ほぼ決定されている。そのデータが判明したのでここに紹介しよう。ただし、リストに掲載されているアイテムがすべてではない点に注意。それぞれのモンスターに、まれにしか登場しないレアアイテムがあるのだ。レアアイテムの中には「FF」シリーズではお馴染みの"あの剣"もあるらしいぞ。



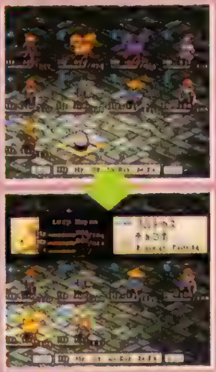


モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ品
チョコボ	フェニックスの尾
黒チョコボ	目薬
赤チョコボ	万能薬
ゴブリン	ポーション
ブラックゴブリン	ハイポーション
ガルブデガック	メイジマッシャー
ボム	かとんのたま
グレネイド	ひょうすいのたま
イクスプロジャ	らいじんのたま
レッドパンサー	毒消し
クアール	金の針
バンパイア	聖水
ピスコディーモン	やまびこ草
スクイドラーケン	スモールマント
マインドフレイア	ハイエーテル
スケルトン	聖水
ボーンスナッチ	ハイポーション
リビングボーン	魔道士のマント
グール	エーテル
ガスト	ハイポーション
レブナント	ハイエーテル
フロータイボール	手裏剣
アーリマン	風魔の手裏剣
プレイグ	柳生の漆黒

モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ品
ジュラエイビス	ポーション
スチールホーク	フェニックスの尾
コカトリス	金の針
うりぼう	乙女のキッス
ポーキー	シャンタージュ
ワイルドボー	リボン
ウッドマン	目薬
トレント	ゴールドスタッフ
タイジュ	まもりの指輪
牛鬼	バトルアックス
ミノタウロス	さんごの剣
セクレト	ホーリーランス
モルボル	プラチナメッサー
オチュー	ン・カイの腕輪
モルボルグレイト	エリクサー
ベヒーモス	まもりの腕輪
キングベヒーモス	シェルシェ
ダークベヒーモス	ウィザードロッド
ドラゴン	ヒスイの腕輪
ブルードラゴン	カシミール
レッドドラゴン	ソルティレージュ
ヒュドラ	ブラッドソード
ハイドラ	セッティエムソン
ティアマット	両残絹

▶モンスターのたまご

モンスターを仲間にしているとき、ふと気づくとパーティ内がモンスターでいっぱい！　ということになった人も多いだろう。これはパーティ内のモンスターがたまごを産み、それがかえったのが原因。たまごはモンスターが１匹しかいなくても産まれて、たまご状態の色はモンスターの色とは関係しない。つまりチョコボの場合だと、たまごの色が赤でも産まれるチョコボは赤チョコボとは限らないのだ。



ただ一定の法則はあって、それは右の表の通り。これをうまく使うと、全モンスターを揃えることも可能。ただしパーティの定員（全15人）はあるけれど。キミはどうする？

モンスター	産む確率大	産む確率中	産む確率小
チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	チョコボ
黒チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ
赤チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ
ゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ゴブリン
ブラックゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック
ガルブデガック	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック
ボム	ボム	グレネイド	ボム
グレネイド	ボム	グレネイド	イクスプロジャ
イクスプロジャ	ボム	グレネイド	イクスプロジャ
レッドパンサー	レッドパンサー	クアール	レッドパンサー
クアール	レッドパンサー	クアール	バンパイア
バンパイア	レッドパンサー	クアール	バンパイア
ピスコディーモン	ピスコディーモン	スクイドラーケン	ピスコディーモン
スクイドラーケン	ピスコディーモン	スクイドラーケン	マインドフレイア
マインドフレイア	ピスコディーモン	スクイドラーケン	マインドフレイア
スケルトン	スケルトン	ボーンスナッチ	スケルトン
ボーンスナッチ	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン
リビングボーン	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン
グール	グール	ガスト	グール
ガスト	グール	ガスト	レブナント
レブナント	グール	ガスト	レブナント
フロータイボール	フロータイボール	アーリマン	フロータイボール
アーリマン	フロータイボール	アーリマン	プレイグ
プレイグ	フロータイボール	アーリマン	プレイグ

モンスター	産む確率大	産む確率中	産む確率小
ジュラエイビス	ジュラエイビス	スチールホーク	ジュラエイビス
スチールホーク	ジュラエイビス	スチールホーク	コカトリス
コカトリス	ジュラエイビス	スチールホーク	コカトリス
うりぼう	うりぼう	ポーキー	うりぼう
ポーキー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ワイルドボー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ウッドマン	ウッドマン	トレント	ウッドマン
トレント	ウッドマン	トレント	タイジュ
タイジュ	ウッドマン	トレント	タイジュ
牛鬼	牛鬼	ミノタウロス	牛鬼
ミノタウロス	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
セクレト	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
モルボル	モルボル	オチュー	モルボル
オチュー	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
モルボルグレイト	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
ベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ベヒーモス
キングベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
ダークベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
ドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	ドラゴン
ブルードラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
レッドドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
ヒュドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ヒュドラ
ハイドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット
ティアマット	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット

ナイショのナイショの『FFT』

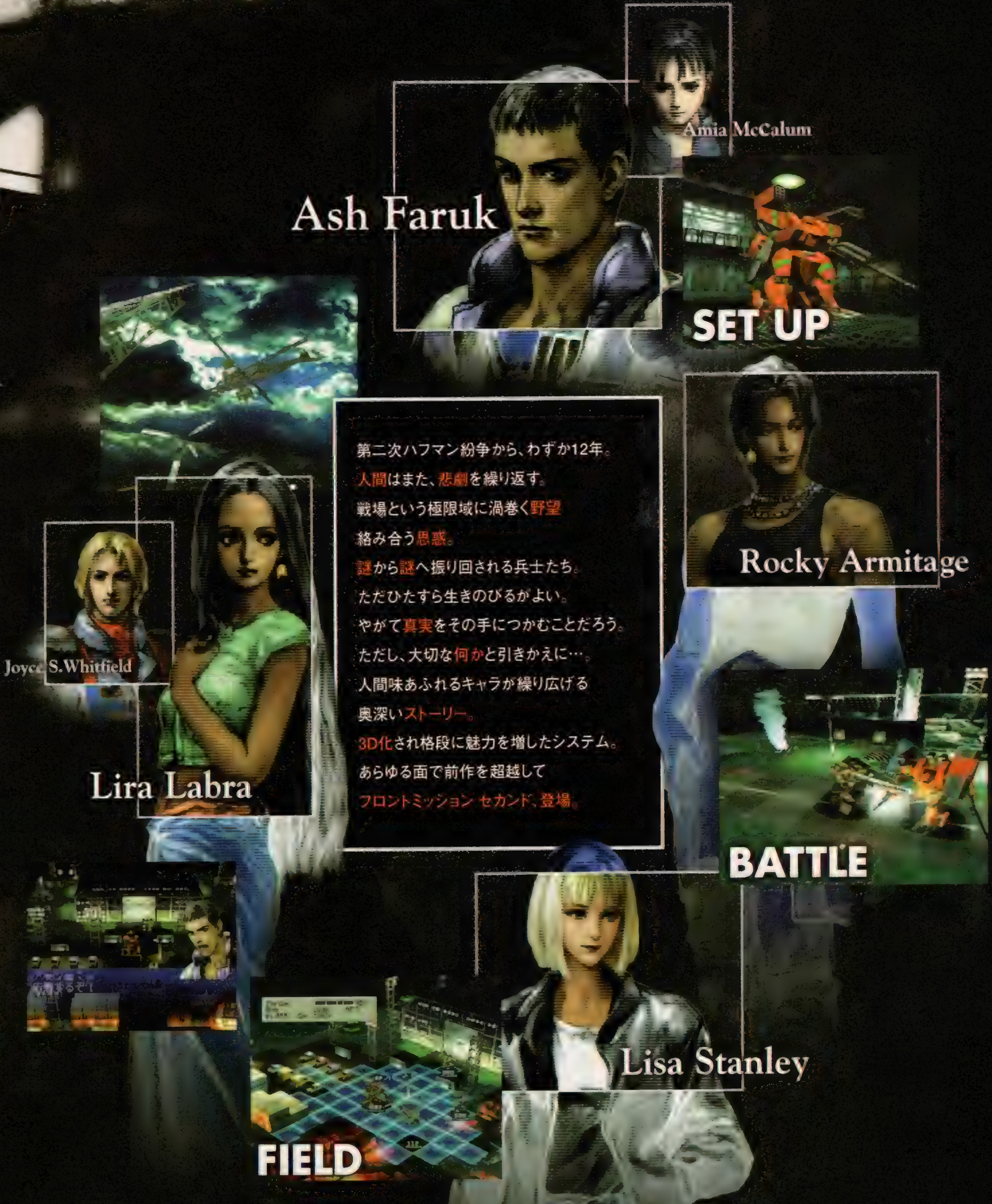
え〜っ、読者のみなさま、御協力ありがとうございました。今現在（７月１日午後10時現在。雑誌の宿命でこれ以上待てないんです。シクシク…）総数172件の情報が編集部に寄せられました。ただ残念なのは、みなさんの情報が、第４章のアレと、アレに集中していて（かなりの大イベントなので当然ですが）、それを大人の事情で発表できないことをここにお詫びいたします。

さて、情報の第１報は、兵庫県の高木亨さんによるものでした。FAXのタイムスタンプによると、６月22日午前２時54分でした。内容は「戦士斡旋所で、女性キャラにアスカという名前をつけると、口調が某エ○ァのアスカに似る」というものでした。キャラの口調にはかなりのパターンがあるようなので、自パーティのキャラの口調を試してみるとおもしろいかも。ほかの情報についても現在チェック中ですが、23日までに情報を寄せてくださった方５名についてお名前をここに上げるとともに、後日ステキなもの（実は未だに決まっていない）をお送りします。

●兵庫県・高木亨さん　×２　　●徳島県・S.　カナンさん
●愛知県・保坂毅さん　　●福岡県・島村信之介さん
●千葉県・井上裕之さん　（時間順。ハガキは消印を参照）

以上、５名の方ありがとうございました。次号では、もう少し内容に突っ込んだことをお届けする予定です。

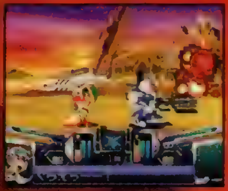
最前線、ふたたび炎上す。
ドラマティック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
TM
PlayStation
'97年秋 発売予定
メインキャラクターデザイン：末弥　純
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ©スクウェア



第二次ハフマン紛争から、わずか12年。
人間はまた、悲劇を繰り返す。
戦場という極限域に渦巻く野望
絡み合う思惑。
謎から謎へ振り回される兵士たち。
ただひたすら生きのびるがよい。
やがて真実をその手につかむことだろう。
ただし、大切な何かと引きかえに…。
人間味あふれるキャラが繰り広げる
奥深いストーリー。
3D化され格段に魅力を増したシステム。
あらゆる面で前作を超越して
フロントミッション セカンド、登場。

ラクラク操作で、
白熱の2人同時プレイ可能!!

[ストーリーモード]



ストーリーモードで作成した
ロボット・データをコンバート!!

[対戦格闘モード★コロシアム]

簡単コマンドで必殺技がビシビシ決まる!!

Character Voice

スカリー
宮村 優子

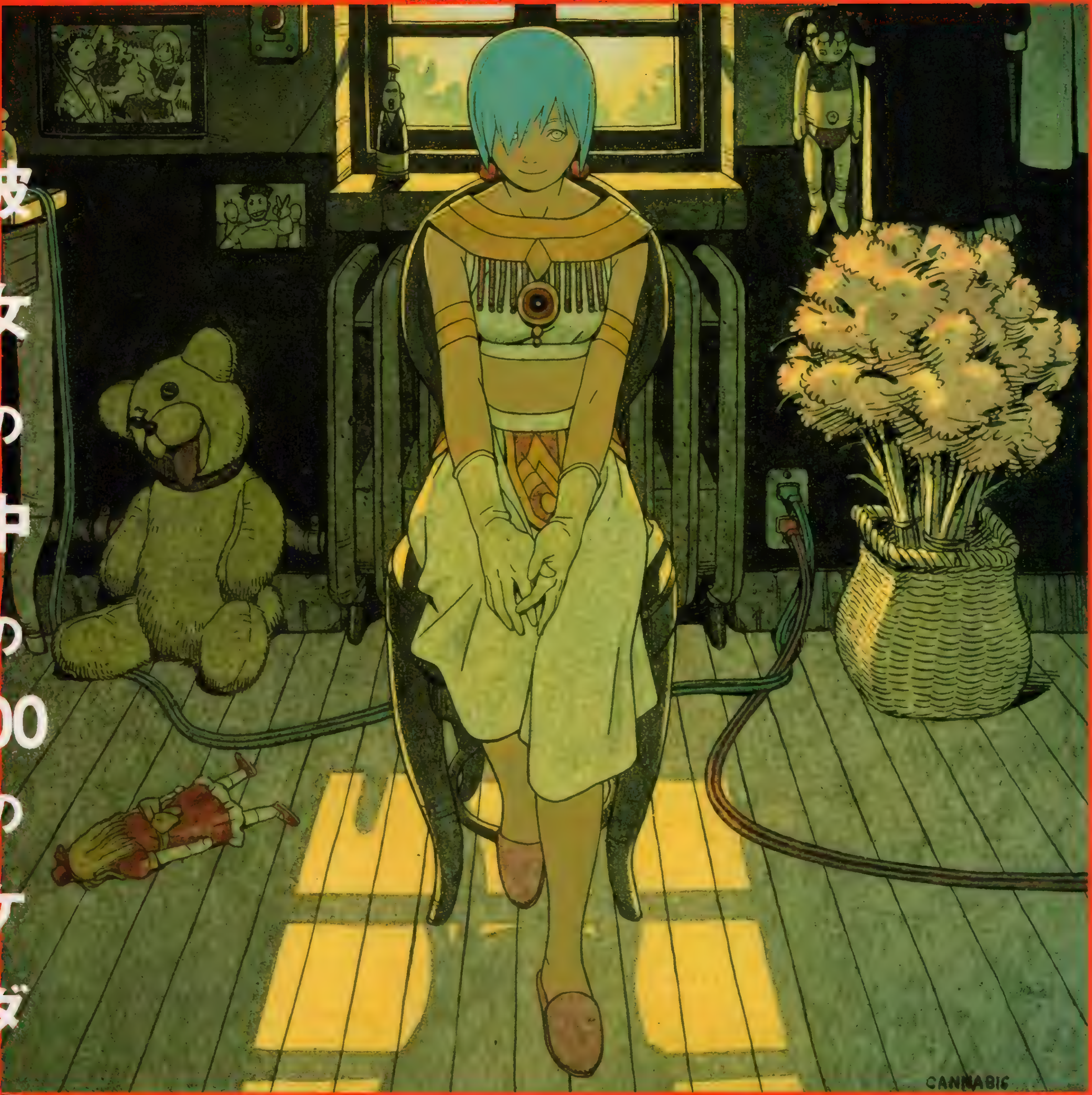
モモリータ
笠原 留美

???
丹下 桜

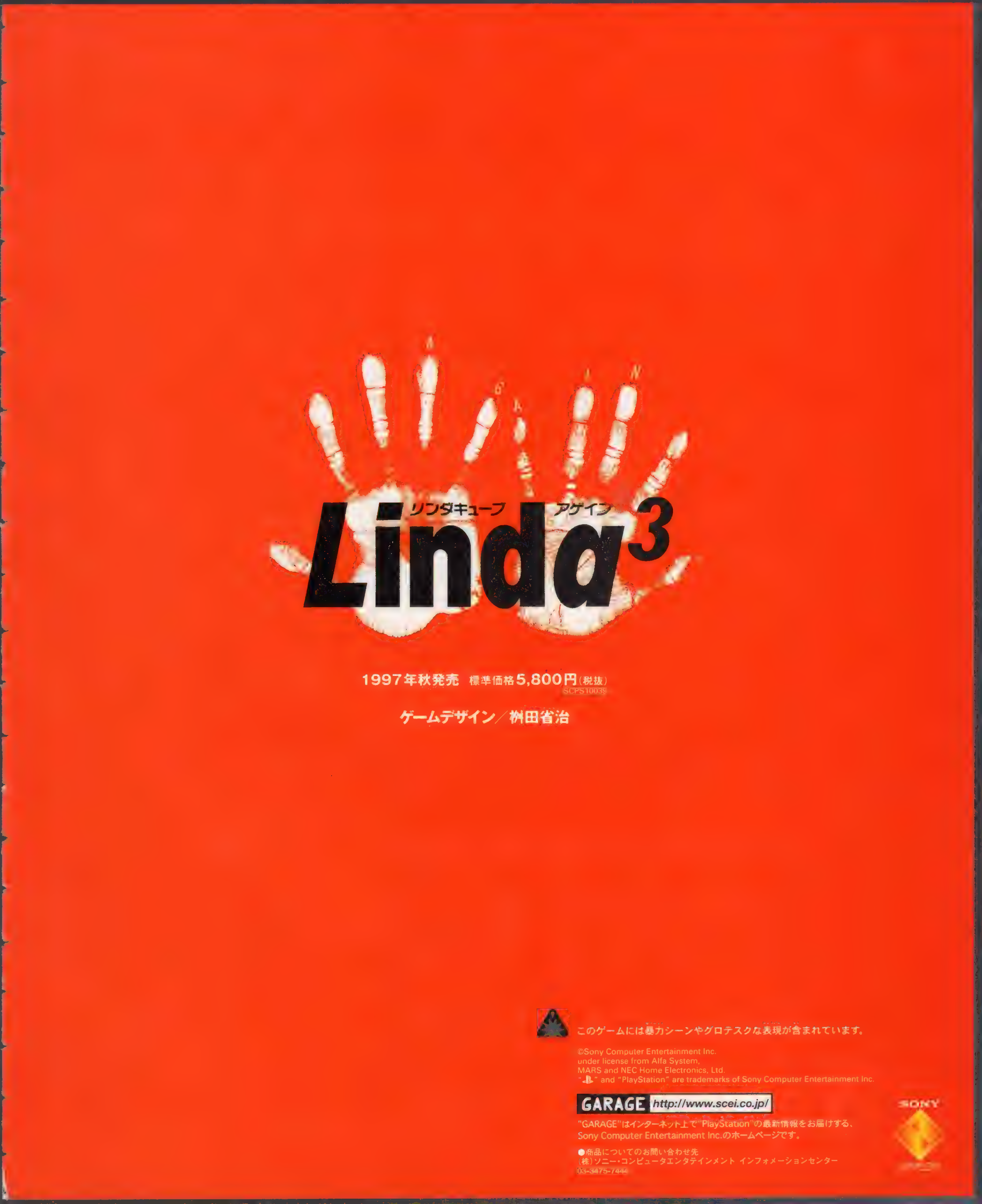
ケン……………………………岩田 光央
ライデン………………………池水 通洋
ジョニー………………………置鮎 龍太郎
ケモー博士……………………青野 武
ダハー大佐……………………郷里 大輔
ゲゲン中隊長…………………森 功至

PlayStation
雷弩機兵
ライドギア
GUYBRAVE
ガイブレイブ
3Dロボット
アクションRPG
7月17日(木)発売 標準価格:¥5,800(税抜)
©1997 AXELA/ AVIT,INC.
株式会社
アクセラ
153 東京都目黒区青葉台3-1-12

PlayStation



彼女の中の100のケダモノ


リンダキューブ アゲイン
Linda³
1997年秋発売 標準価格5,800円(税抜)
SCPS10039
ゲームデザイン／桝田省治
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
©Sony Computer Entertainment Inc.
under license from Alfa System,
MARS and NEC Home Electronics, Ltd.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
03-3475-7444
SONY

PlayStation
3-D ACTION SHOOTING GAME
攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL™
7月17日発売
標準価格 ¥5,800 (税抜)
発売元:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/制作:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社講談社/制作スタッフ:エグザクト、プロダクションI.G
/キャラクターデザイン:士郎正宗/サウンド・ディレクター:石野卓球/参加ミュージシャン:MIJK VAN DIJK/DERRICK MAY/HARDFLOOR/JOEY BELTRAM/BCJ/DAVE ANGEL
/他全11テクノアーティスト収録/アニメーションムービー 監督・絵コンテ・演出:北久保弘之
©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD., ©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

「攻殻機動隊」サウンドトラック2タイプ、7月17日同時発売! MEGATECH BODY.Co.（通常版）SRCS8381/1CD¥2,548（税込）
MEGATECH BODY.Co.LTD.（限定版）SRCS8382〜3/2CD¥3,568（税込） 発売元:ソニー・ミュージックエンタテインメント

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL

対テロリスト専用
特殊部隊・公安9課
通称「攻殻機動隊」
超極秘扱いの彼らの
行動の一部が
この手帳を読めば
わかるハズだ
キミも彼らと同様に
激しい戦いを
勝ち残らなければ
当然……明日はない

公安9課手帳

公安9課について…

公安9課、通称「攻殻機動隊」と呼ばれるこの隊がどのような経緯で設立されたのかを説明すると共に、課の主要隊員を紹介していこう。物語の世界観や設定、キャラクターたちを知ることで、よりゲームを楽しめるようになるはずだ。

企業のネットワークが世界の隅々までに張り巡らされ、電子の光が飛び交っていても、国家や民族間の争いが消えてなくなるほど洗練はされていない近未来。物語はアジアの奇妙な企業集合体国・日本が舞台となる。

草薙素子率いる特殊部隊（対国際的テロ機関）は、ある作戦が元で、内務大臣の怒りを買ってしまい、部隊を解散させられてしまう。

それとほぼ同時期。「民間人殺しの自衛隊」、「薄情大国」などの世論を回避するため、国は"荒巻大輔"に国際救助隊を設立するように要請する。しかし、荒巻はそのための予算の8割を使用し、かねてからの計画であった国際的テロ機関に対して攻性（強い攻撃力を持った組織）の部隊を設立するのであった。これが公安9課、通称「攻殻機動隊」である。荒巻と同じく国際テロ犯罪に対して攻性の[illegible]していた草薙素子以下、[illegible]の隊員たちは、荒巻のこの行動に賛同し、公安9課に自ら配属を願い出た。これが、実質的な「攻殻機動隊」誕生までの経緯である。

公安9課の隊員は、高度で複雑化した犯罪に対抗するため、それぞれに程度の差はあるが全員が電脳化をしている。また、隊員1人1人には、光学迷彩機能を搭載し、自らの意志を持つ万能思考戦車"フチコマ"が与えられ、どのようなタイプのテロ犯罪にも即座に対応できるようになっているのだ。はたして公安9課は激化するテロに対抗できるのだろうか？

現実社会の公安と「攻殻機動隊」

現在、現実の日本の警察にある公安部は、「公安総務課」「公安1課」「公安2課」「公安3課」「公安4課」と、5つに分かれている。1課は極左翼（内ゲバ）を担当し、2課は知能犯罪（証券問題や総会汚職など）、3課は極右翼（暴力団も入る）、そして4課は集めた情報を統括して整理する。このように公安9課のような性質を持つ課は今現在は存在しない。しかし、もしも過激なテロ犯罪が日本で横行するようになったとしたら、このような課が設立される可能性がないとはいいきれないのではないだろうか……？

原作の「攻殻機動隊」では「公安1課」、「2課」、「3課」の業務までも行っているように見える。しかし、これは公安9課の特殊な性質を考えると、それらの課が存在しないわけではなく、あくまでサポートしているのだと考えられる。

主要隊員名簿

公安9課には、作戦を実際に執り行う隊員から、敵の情報を入手するための隊員まで、さまざまな隊員がいる。ここではゲームに登場して活躍する、隊員たちを紹介していこう。ここではとくにストーリー上、重要と思われる人物のみを紹介していく。

草薙素子

攻殻機動隊のメンバーを束ねる公安9課の隊長。的確な判断力と、冷静かつ敏速な行動力を兼ね備えている。脳と脊髄以外は人工器官にしたサイボーグ。仲間たちからは「少佐」と呼ばれている。

荒巻大輔

対国際テロ組織、公安9課を設立し、それを取り仕切る、敏腕部長。実働部隊として現場に行くことはないが、つねに部隊の攻殻機動隊が動きやすくなるようにサポートし続けている。

バトー

草薙との付き合いも長く、彼女の右腕的存在として活躍する。国の上層部では、実働部隊として草薙素子に次いで頼りにされている。ときにはその腕を買われて新人の育成にも力を貸している。

トグサ

一部、電脳化はしているものの、ほとんどは生身の身体。猛者揃いの公安9課の中では、まだまだ新米の部類に入ってしまう。刑事から公安9課に入った経歴を持つ隊員。

イシカワ

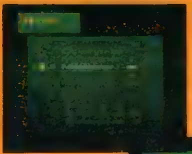
原作とは違い、ゲームでは戦闘に直接参加することはあまりない。ゲーム中はコンピューターに侵入（ハッキング）して黙々と情報を収集している。ときには情報収集のために、変装までも行う。

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●充実したオプション

タイトルが表示されると共に、画面には5つの項目が表示される。ゲーム本編のストーリーモードがスタートする「Mission Start」。制限時間内に得点を競うトレーニングステージをプレイできる「Training Start」。メモリーカードのデータ管理を行う「Memory Card」。今までのスコア、スコアランキングが一目でわかる「ScoreRanking」。そして「Options」だ。この中でも「Options」は、選択するとさらに充実した項目が6つ表示される。

「Key Config」は4つの設定の中から自分の好きなキー操作を選択できる。「Sound Config」はモノラル、ステレオ、3Dエフェクトの3種類の中から選択可能。「ScreenConfig」ではワイド画面にも対応するように設定できる。さらにゲーム中のミッションやムービーをカットできる「Mission／MovieConfig」。そして一度見たアニメーションなら何度でも見ることができる「Movie Replay」までもがある。こういった部分を見るだけでも、『攻殻機動隊』はプレイヤーの立場になって作られているのだと実感できる。



◀ムービーリプレイは、一度見たムービーなら何度でも見れるのだ。

▶キーコンフィグは全部で4種類用意されている。好きなタイプを選ぼう。

C SHIROW MASAMUNE／KODANSHA LTD. ©Sony Computer Entertainment Inc.／KODANSHA LTD.

MISSIONの解説とテロリストの対処法

さまざまな武装をして待ち受けるテロリストたち。ここでは、ゲームの序盤戦ともいえるミッションの1から3までのテロリストを撃破すべく対処法を伝授しよう。さらに各ミッションごとに登場するボスキャラのワンポイント攻略も教えるので、プレイ時には、ぜひとも役立ててほしい。

MISSION1 ●THE BAY AREA●

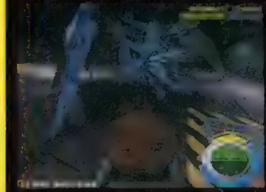
ミッション1は、敵の拠点となる倉庫内に侵入することが最終目標。倉庫に入るためにはキーコードをもった歩行戦車を4台破壊しなくてはならない。待ち受ける敵で厄介なのが上空から攻撃を仕掛けてくる攻撃ヘリ。この攻撃ヘリにはフチコマの一番の特徴ともいえる"張りつき"を利用して迎撃しよう。そうすれば攻撃を喰らうこともないはずだ。歩行戦車の攻撃は平行移動でかわしつつキーを入手していこう。

◀この歩行戦車を4台倒してキーを入手していこう。

▶張りつきを利用して攻撃するのも[illegible]

BOSS STAGE

倉庫内には巨大な戦車が待ちかまえている。この巨大戦車は光学迷彩機能を搭載しており、消えている瞬間はロックオンができない。バルカンで地道に攻撃していくほうが無難だぞ。主砲から発射されるレーザーは、ジャンプか天井に張りついて避けよう。



▲▶主砲の周りが光りだしたら、左右どちらかに移動しよう。

MISSION2 ●THE SEWER●

敵の幹部が逃げ出した下水道がバトルフィールドとなる、ミッション2。暗視モードになったときは、下水道内にある地雷が見えにくくなるので慎重に進んでいくようにしよう。また天地がわからなくなったらジャンプをして天地を把握するように。一見迷路のようにも感じる下水道だが、レーダーを頼りに進んでいれば迷うことはない。緑色をした二重丸を目指して進めばボスのいる場所までいけるはずだ。

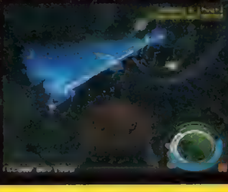
◀[illegible]った敵には、接近しすぎないように

▶暗視モードのときはゆっくり進んでいく方がよい。

BOSS STAGE

ボスは下水道に4つの脚を張りつけて攻撃をしかけてくる巨大兵器。脚の間をすり抜けて、後ろから攻撃しようとしても、バリアを張っているために後ろには回れない。ここは敵との距離をおいて、ロックオンミサイルで攻撃していこう。

▲ミサイルは、着水すると放電する。なるべく下水に入らないように動いていくのがいいだろう。



▶レーザーはジャンプで避けよう。

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●フチコマの仕様について その1：機動性

プレイヤーが操るフチコマは、壁に張りついたり、平行移動したりと多彩な動きを見せる。そのため、操作が難しいのでは？ と思う人もいるかもしれない。安心してほしい。フチコマの操作は、✚キーとL1、R1ボタンしか使わないのだ。ちょっと慣れれば、誰でも爽快にフチコマを操れるはずだぞ。ここでは、フチコマの操作について詳しく説明しよう。

✚キーを上下に入れるとフチコマは前後に移動する。このとき、L1＋R1ボタンを同時に押すとダッシュ。また、左右に✚キーを入れると回転をする。そして、ナナメ上に✚キーを入れると旋回し、ナナメ下に入れると通常の2倍の速度で旋回する。さらにL1ボタンを押すと左へ、R1ボタンを押せば右へ平行移動する。このLRボタンと✚キーを同時に押すことによって、フチコマはさらに複雑な動きが可能なのだ。

▲LRボタンを使った平行移動は、敵のミサイル攻撃などを瞬時に緊急回避できるのだ。

▼L＋✚キー右で、フチコマは前方の1点を見ながら旋回移動をする（R＋✚キー左でもOK）。

MISSION3
●THE COMPLEX●

コンビナートに爆発物を仕掛け逃走したテロリスト。このミッション3では仕掛られたドラム缶型の爆弾をすべて破壊するのが目的。敵の数はさほどいないので迎撃するよりも平行移動やジャンプで避けて、迅速に爆弾を破壊していくのがいいだろう。爆弾はレーダーには赤く表示されるので、これを目印に進んでいこう。またところどころにグレネードなどのアイテムも落ちているので見逃さないように。これらはボス戦では絶対に必要なアイテムなのだ。

◀爆弾がたくさんあるところでは、グレネードで一気に破壊[illegible]

▶巧みに隠された爆弾もある。エリア3では建物の中にもあ[illegible]

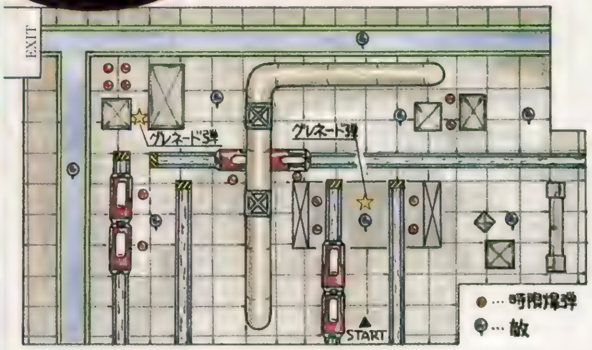
クリアのコツ

制限時間内に3つのエリアすべての爆弾を破壊するためには、効率よく爆弾を破壊していく必要がある。右のマップを参照して、効率よく爆弾が破壊できるルートを探して、いち早くエリアの出口にたどり着くようにしよう。

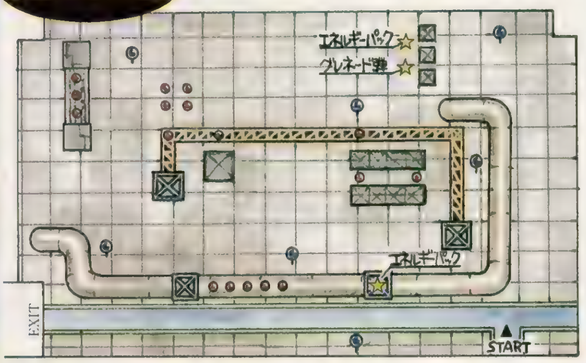
▲爆弾の破壊の基本はロックオンミサイル。バルカンで撃ちつつ、ロックオンして破壊していこう。

AREA1

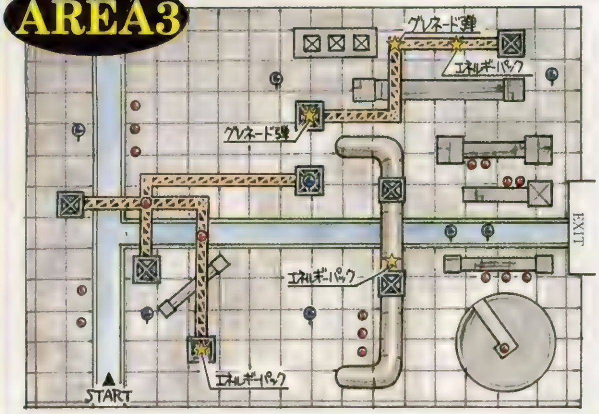
※マップ上の赤丸は時限爆弾、青丸は敵を示しています。



AREA2

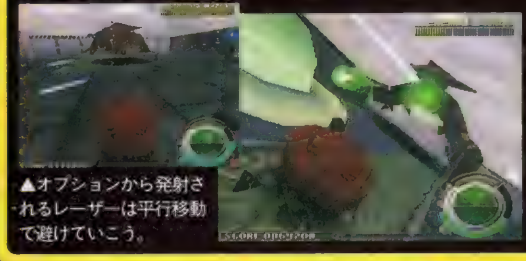


AREA3



BOSS STAGE

3つのエリアの爆弾を破壊すると現れる巨大戦車。この敵には円運動をするようにフチコマを動かし、敵の攻撃を避けつつ、ロックオンミサイルで攻撃していくのが効果的だ。



▲オプションから発射されるレーザーは平行移動で避けていこう。

◀主砲は爆風にも当たり判定があるので注意すること。

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●フチコマの仕様について その2：武装

フチコマにはバルカン、ロックオンミサイル、グレネードの3種類の武器が搭載されている。バルカンは残弾制限もなく、フチコマの基本兵器といってもいいだろう。この兵器はフチコマの正面にいる敵なら、照準を自動で合わせてくれる利点がある。破壊力はイマイチだが、連射性能も優れているので、その辺のデメリットは補える頼もしい兵器だ。ロックオンミサイルは攻撃力が高く、ボス戦などに威力を発揮する兵器。バルカンのボタンを押し続けることによって、画面内にいる敵をロックオンし、ボタンを離すと同時にロックオンした敵にめがけて、最大6発のミサイルが発射される。そしてフチコマの兵器の中で最大の威力を持つグレネード。この兵器は最大3発までストック可能で、画面内にいる敵すべてにダメージを与える。これら3種類の兵器を上手く使い分けていこう。

▲最大3発までストックできるグレネードは、画面内にいる多数の敵に大ダメージを与えることのできる頼もしい武器だ。

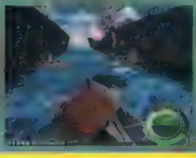
▼ロックオンミサイルは、最大6発まで同時に発射できる。装甲の堅いヘリや巨大戦車などに有効な武器といえる。

公安9課を待ち受けるテロリストたち…

草薙たち実働部隊が、コンビナートで時限爆弾の処理をしている間に、荒巻とイシカワは敵のリーダーの身元を調べ上げた。リーダーのコードネームは「ゼブラ27」。素性はわかったが敵の真意はまだ謎のまま……。
今回はその謎に迫るため、終盤に近いミッション10までのストーリーを一気に紹介しよう。

MISSION 4 ●ON THE SEA●

海上を逃走するテロリスト。荒巻は敵を捕捉するために、シーポリスの協力をあおぎつつ主人公をヘリから海上に降下させる作戦を取る。このミッションでは、万能思考戦車のフチコマにボートを装着して敵を追うことになるぞ。そのためにフチコマは、つねに高速で移動している状態になるので、操作感覚も少しだけ変化する。これまでとは一味違ったバトルが展開されるのだ。



◀敵は海上はかりではなく、空から[illegible]も襲ってくる。

BOSS STAGE

高速クルーザーと護衛艦の2隻が最後の敵。爆雷や機関銃で攻撃してくるぞ。

MISSION 5 ●THE OLD CITY●

廃棄物汚染で廃墟となった旧市街地にサイボーグのテロリストが逃げ込んだ。このサイボーグは、光学迷彩機能を搭載していて、ダメージを与えると消えて逃げてしまう。サイボーグが逃げる先には、ホーミングミサイルを搭載した戦車や、2足歩行型のロボットなど多くの敵が待ち受けているぞ。これらの敵を撃破しつつ、サイボーグを追いつめていき、破壊することができるか？

◀九龍街を思わせ[illegible]

BOSS STAGE

光学迷彩を使用している最中は、フチコマのレーダーにも反応しない。

MISSION 6 ●THE SPEEDWAY●

ハイウェイを時速208kmというスピードで逃走するテロリストのトレーラーを停止させるためにフチコマは、ミッション4のときと同じように高速で移動しながら戦うことになる。[illegible]敵にぶつかるとしっかりダメージを受けるのでレーダーを良く見て敵と接触しないように攻撃をしていこう。また、ハイウェイにはいくつかの分岐路がある。進む方向によってはトラップがあるのだ。

◀完成されていない道路は[illegible]

BOSS STAGE

トレーラーを停止させるには、まず荷台にある武器を破壊しないとならない。

MISSION 7 ●THE CITY●

超高層のタワービルがテロリストの[illegible]ということが[illegible]ワービルに踏み込もうとした矢先、ニューポート・シティ全域でテロ活動が起こる。[illegible]はテロリストの[illegible]とりあえずシティのテロを先に鎮圧しに向かうように命令する。このミッションは、シティに設置された4つの銃火器を破壊することが目標となる。

◀[illegible]

BOSS STAGE

上空から降りてくるこの巨大な戦車は、爆弾を全方向に射出してフチコマを襲う。

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

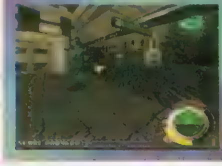
●トレーニングモードで腕を磨け

トレーニングステージは、制限時間内にエリアに設置されたターゲットを破壊していくのが目的となる。各エリアには破壊するターゲットの規定数が設定されていて、その規定数を超えると次のエリアに進めるようになっている。また、余った制限時間は次のエリアの制限時間に加算されていく。エリアの総数は全部で6つ。エリアの地形構成は、いろいろ変化に富んでいて一筋縄ではクリアできない工夫がされている。フチコマのシールドゲージや制限時間が0になった場合、または全エリアをクリアした時点でトレーニングは終了。そのあとには、得点やクラスの表示がされ、クラスに応じたアニメーションが見れるようになっている。アニメーションの数は全部で10種類。楽しく美しいアニメーションを全部見れるころにはフチコマの操作もきっと上手くなっているハズ。ストーリーの充実したミッションモードもいいが、まずはこのトレーニングステージでフチコマの動きをマスターしてからの方が、より一層ゲームを楽しめるぞ！

◀トレーニングモードの標的となるマンターゲットの中には、攻撃をしてくるものもいる。攻撃を避けつつ慎重に破壊していこう。

▶トレーニングの結果によって見れるアニメーションはどれも楽しいものばかり。

MISSION 8
●UNDERGROUND PASSAGE●

[illegible]ロリスト[illegible]するエアロポリス[illegible]タワービル[illegible]を立てる。[illegible]モニターに[illegible]し出[illegible]入場所は[illegible]を見て[illegible]に反対する。[illegible]

[illegible]まるで迷路のようになっているのだ。[illegible]ている可能性[illegible]。ここし[illegible]

[illegible]のまま[illegible]
[illegible]を[illegible]にする。
ここは[illegible]エスカレーター[illegible]を[illegible]に[illegible]ことになる。[illegible]出してきたりもするのだ。

◀[illegible]

▶敵は階段の上からも撃ってくる。壁に張りついて、避けていこう。

BOSS STAGE

▶敵も壁に張りついて攻撃をしてくる。

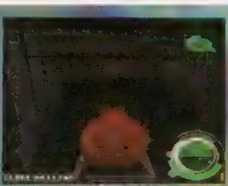
黒く塗装されたフチコマのようなキャラがこのミッションのボス。フチコマと同じような攻撃や動きを見せるぞ。

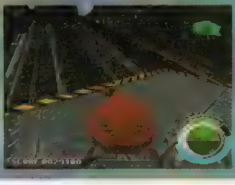
◀今までの大型戦車とは違い、すばやい動きだ。

MISSION 9
●AEROPOLIS II/GEOFRONT●

[illegible]ターゲットの位置[illegible]コンピュータを解析した結果、ここの[illegible]全体にエネルギーを供給[illegible]らしい。[illegible]はフチコマの攻撃で反応[illegible]を作動させ[illegible]

[illegible]が[illegible]するのではと心配するが、緊[illegible]システムがあるから平気とのことを聞かされ安心する。専門家の意見ではタ[illegible]ムを[illegible]するにはこの方法しないらしい。こうして攻殻機動隊は全機ジオフロントに突入した。
[illegible]こちに行き止まりがあり、けっこうイヤな構造になっていて[illegible]


▲ビル内の部[illegible]な敵が潜ん[illegible]が空いた[illegible]!!


◀反応炉に行くためにエレベータを利用する。

BOSS STAGE

ここのミッションでは動かない8本の制御棒を時間内に破壊すればOKだ。しかしこの反応炉には迎撃システムが備わっており、フチコマに執拗な攻撃を仕掛けてくる。

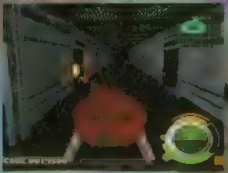
▲制御棒は反応炉内に8本設置されているぞ。

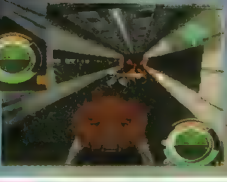
▼迎撃システムはレーザーをガンガン撃ってくる。

MISSION 10
●AEROPOLIS II/THE GENERAL FLOOR●

[illegible]本の制御棒を攻撃して反応炉を停止させるが、[illegible]のあと炉心が暴走を始めた。このまま炉心が暴走して崩壊すると、チェルノブイリ原発[illegible]以上の[illegible]が予想される。[illegible]

[illegible]い。トグサはサブコントロール[illegible]の[illegible]を[illegible]
[illegible]を[illegible]り、停止させようとする。そして[illegible]97階にあるビルのコントロールルーム[illegible]
このミッションでは、エレベーターを何[illegible]して97階まで行かなくてはいけない。[illegible]


◀[illegible]さな兵器が現れ、フチコマを襲ってくる。


▶フチコマの幅ぐらいしかない細い道にも敵が待ち受けているぞ。

BOSS STAGE

このミッションのボスは2体の人型ロボット兵器。つねに飛んでいるのでフチコマの照準に捉えるのが難しいぞ。

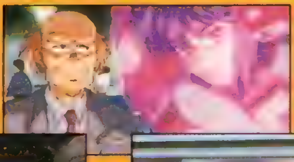
▶2体の人型ロボットがここのボス。

◀空中を飛びながら攻撃を仕掛けてくる。

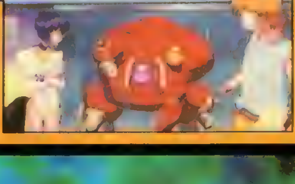
攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●超美麗なムービーにも注目!

『攻殻機動隊』に挿入されているフルデジタルで構成されたアニメーションは、これまで発売されたゲームソフトに挿入されたアニメーションとは比較にならないぐらい高品位に描き込まれている。しかも、ただ美しく描き込まれているだけではなく、特殊効果もふんだんに使われており、サイバーな雰囲気を上手く表現している点も見逃せない。この辺はアニメーション監督をした北久保弘之氏のテクニックが存分に発揮されている。また、ミッション内に挿入されているアニメーションや、トレーニングモードで見られるアニメーションのキャラクターの性格やフォルムは原作に忠実で、士郎正宗ファンには納得のデキのハズ。ゲーム内に入った16本のアニメーションはすべて見てほしい。


▼ときには映画では見れなかったかわいらしい草薙の表情も見れたりする。この辺も原作に忠実?

▶背景などにも注目してほしい。細かいところまで描き込まれているのだ。



原作者・士郎正宗氏に独占FAXインタビュー!!

士郎正宗氏独占インタビュー（ゲーム編）

Q: 攻殻機動隊 ではいろいろなステージがありますが、その中でも先生が一番気に入られているステージはどこですか？ できれば画面の演出が好きなステージと、遊んで好きなステージをお教えください

A:視覚的には夜のビル街が好きです MISSION 1で南を向くと、レンズフレアが起きるのでぜひ御覧になってください。ちなみにヘリが落ちるところも好きです。一瞬しか乗れないのが残念ですが……

Q:ゲーム中、各ステージに登場するオリジナル思考戦車のボスや、テロリストたちが操るロボットの中で、先生がとくに好きなものはどれでしょう？ また、それぞれのキャラクターをデザインするとき、苦労した点などかあればお教えください

A:ビル街のヘリが好きです 戦っておもしろいと思ったのは、光学迷彩で逃げ回るサイボーグです デザインは3Dポリゴンを意識せずいつも通りにといっていただき、特別な苦労はありませんでした。きっとスタッフに迷惑をかけたと思います

Q:トレーニングモードで、プレイヤーのランクを発表するときに流れるアニメーションの内容は先生御自身がアイデアを出されたそうですが、どのパターンが一番お気に入りですか？

A:アイデアはスタッフとの協同作業です。好きなのは、怪しい病院のベッドです

Q:トレーニングモードのアニメで、フチコマが「レベルアップ、レベルアップ」と喜びますが、先生御自身もRPGなどのゲームがお好きなのでしょうか(笑)？ できれば具体的にどんな作品が好きなのか教えていただければ……

A:RPGは仕事の都合上ほとんどできません 最近はコンプリート難しいし……。 FFⅦ はいつか仕事が切れたらやると思います（困るな……）。 キングスフィールドⅡ は好きでした（とくにレベル1が）

Q:ゲーム 攻殻機動隊 のアニメパートについて何かコメントを

A:スゴいの一言ですね でもフチコマだから格好良くキマらないんです……

Q: 攻殻機動隊 のジャンルは、3D・ACT・STGとなっていますが、もしも次回作、または次に先生の作品がゲーム化されるとしたら、どんなジャンルのゲームを見てみたいと思われますか？

（電撃PSとしては「アップルシード」の超本格SLGなどかうれしいのですが）

A:3D+ADT・STG・SLG・RPGみたいなゲームです。バイオハザード 、オーバーブラッド 、トゥームレイダース 系などの、先にあるタイプの作品ですが……なんだかよくわからんですね

Q: 攻殻機動隊 に出てくるキャラクターは草薙素子などを含め全員が魅力的ですが、その中で先生は誰が一番お好きでしょうか？

A:フチコマです（相変わらず）。

Q:何年か前に比べインターネットが普及し、確実に情報世界となりつつある現在、 攻殻機動隊 の世界に現実の方が近づきつつあります そこで質問なんですが、具体的に 攻殻機動隊 のような未来（サイバースペースとの神経接続レベル）はあと何年後に訪れると予測されますか？ 先生御自身の推論をお聞きしたいです

A:キリスト教的価値観の世界で「電脳」は普及しないと思います。「義体」に関しては医療の分野ですでにいろいろとものすごいコトをやっているようですが……。中国がどうなるかなどで未来は大きく変わると思います

Q:今回ゲーム 攻殻機動隊 で、ビジュアル的になにか製作側に指示されたことはおありでしょうか？

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●広がっていく「攻殻」の世界

1989年から3カ月に1回のペースでヤングマガジン海賊版に連載されていた「攻殻機動隊」は、今年PSのゲームとして登場したが、これまでにもいろいろなメディアに登場している。その筆頭として上げられるのが2年前に公開された劇場版アニメーションだろう。

劇場版「攻殻機動隊」は、監督・押井守、脚本・伊藤和典、音楽・川井憲二という一流の豪華スタッフが参加し、映像やストーリーは監督独特のセンスで仕上げられ、原作とは一味違った雰囲気を味わえる。また、総制作費6億円という巨額を投じたことも話題になった。

そして映像面ではCG合成や特殊撮影法など当時考えられたすべての技術を投入し、世界各国から賞賛を受ける。その結果、1996年の8月には「ビルボード」誌にて全米ビデオセールスNO.1を記録する。このあとも「攻殻機動隊」の人気はとどまることを知らず、CD-ROM画集などが発売された。

◀1991年10月5日に講談社から発売された「攻殻機動隊」の単行本は、爆発的大ヒットとなった。

▲1995年11月に松竹洋画系で公開された劇場版「攻殻機動隊」は、興行的に大きな成功を収める。この作品は今春、凱旋ロードショーとして再上映された。

A:ありません。僕自身もっといろいろ勉強してからでないと……。
Q:先生の近況をお教えください
A:最近なんと漫画(「攻殻機動隊」ヤングマガジン)を描いています。ゲームでは トゥーム のコンプリートが中断中です。
Q:先生が今一番注目されているものはなんですか? ゲーム以外でお答えください
A:パソコンの3Dアプリです。悪だくみ進行中です……
Q:ゲームをプレイする読者や先生のファンの方たちに、コメントをお願いいたします
A:いわゆる「酔う～」ですが、かなり制御されていてそれほど心配はいりませんので御安心を自分で創ったワケではないのであまりエラそうにはいえませんが、とにかく完成度が高くシンプルなので広くお楽しみ頂けることと思います

(マニア編)

Q:特殊公安9課という"課"なのに、なぜ荒巻部長なのでしょうか?
A:課長になると経理や整備や人事、その他諸々を処理せねばならず、目的の現場活動ができないからです。実質的には部長級会議で最も上の立場にいるので「課長」でもよいのですが……また9課の経路から、正式な課としてすべて揃うとおおやけに情報が漏れる恐れがあるのかもしれません。(課長級は扱いや人脈が変わるので)

Q:9課の方々には名字(名前?)はないのでしょうか?
A:あるかもしれません。フルネームは草薙素子と荒巻大輔の2人だけですね。
Q:青心社から発刊されている「アップルシード」の新刊はいつ頃発売されるのでしょう?
A:遠い未来の出来事だと思います。
Q:1日の睡眠時間はいったいどれぐらいなんでしょうか?
A:4～6時間だと思います。
Q:映画 攻殻機動隊 は原作とはかなり異なる印象を受けましたか、あの作品についてどんな感想をお持ちですか?
A:比較的押井監督の色が薄かったと思います戦術や兵器の描写が僕とは違うタイプなので、いろいろ考えたりもしますが、完成度の高い作品であったと思います。お陰様で、さまざまな仕事が増えて楽しませていただき感謝しております。
Q: 攻殻機動隊 の番外編的作品(荒巻部長の若かりし頃のストーリー)はもう描かれないのでしょうか? また草薙素子の若かりしときなどのストーリーを漫画にするご予定は?
A:予定はありませんが描かない予定もありません。
Q:今の日本に「公安9課」のような攻性の公安があった方がよいとお思いですか?
A:思いません。しかし現行の警察(自衛隊も)は技能・運用ともに、より機能的、合理的であるべきだとは思います。自衛隊を削ってレスキュー専門の組織を強化してほしいと思っています(老人も増えるし)。
Q:漫画「攻殻機動隊」で、カラーページにはCG等の特殊技法(海や銃器、単行本の表紙など)をお使いになっていますか、CGについてのお考えを教えてください。
A:やっと、コストが見合うレベルにはなってきましたが、マシンパワーに今1つ不足を感じます。低コストでハイエンドが手に入る日を待っています。あとはそれをどうマンガに生かせるかが課題なんですが……。まだまだへたくそでどうにもなりません。時間の節約という点ではあと一歩という感じです。
Q:先生の作品には宗教の要素が見られますが、「宗教」に対してどういう考えをお持ちですか?
A:精神的な平和や、基本生活のマインドセットという点でさらなる努力を期待します。世紀末ということもあり、過信仏や偽宗教に気をつけないといけませんね……。宗教の名のもとに行われるビジネスや犯罪は本当にイヤです。
Q:「ブラックマジック」、「アップルシード」、「ドミニオン」、「オリオン」、「攻殻機動隊」 ズバリ、一番好きな作品はどれでしょう?
A:全部好きです(月並みですいません。子供と同じで優劣ないもので……)。

1997. 6. 5 士郎正宗

以上で、FAXインタビューは終了。インタビューを行った編集部の感想は、下の「攻殻機動隊の魅力」に書いてある 詳しくはそちらを読んでみてほしい

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

7/17	▶¥5,800 ▶SCEI
3D・ACT・STG	▶MC(1ブロック)

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELLの魅力

●特別編:質問のあとで……

今回、SCEIの協力により、士郎正宗先生に直接FAXで質問をできる機会を得た。『攻殻機動隊』のゲームのことから、ファンの誰もが知りたいと思うことをたくさん質問したが、中には「失礼かな」というものも……。しかし、先生は「ノーコメント」ではなく、きちんとした返答をしてくださいました。ありがとうございます。編集部の士郎正宗ファンが返答を読んでみると、先生は3Dキャラが登場するAVGが好きな様子。ここはぜひとも「攻殻機動隊」や「アップルシード」を題材にして、草薙やデュナンやブレアリオスなどが登場する作品を出してもらいたいところ。一方、マニア編の質問の返答の中で、ファンにとって一番気になるのが、「攻殻機動隊」の番外編に対する答えではないだろうか。答えを見る限り、これは期待してもよさそうだが……。謎の多い草薙の過去を見られる日が来るのだろうか? こればかりは今後の展開を待つしかないが、これでまた楽しみが1つ増えた。

▲士郎正宗先生が、敵キャラの中で一番気に入っている攻撃ヘリ。回転しながら落ちていく姿がけっこう好きだとか……

▼トレーニングモードのアニメでは士郎先生はこの病院がお好きだそうだ。ドクトルマシューみたいなキャラがいるだろうか。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

あのファンタジーアニメの最高峰がアクションアドベンチャーでPSに蘇える!!

天空のエスカフローネ

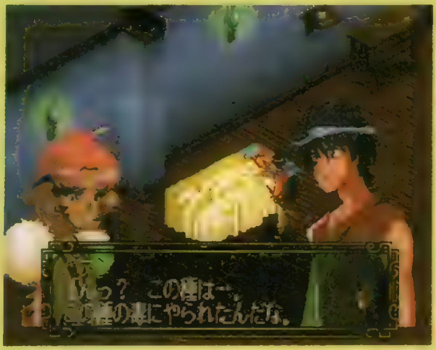
天空のエスカフローネ		
9月(予) AVG	▶¥6,800	▶バンダイ
	▶MC(ブロック数未定)	

Ⓒサンライズ&テレビ東京ⒸBANDAI 1997

PS版『エスカフローネ』のシステムに迫る!!

オリジナル要素満載のアドベンチャーゲーム

'96年4月から半年間、TV放映されアニメファンに高い評価を受けた「天空のエスカフローネ」がAVGとなってPSに登場する。しかも今までのAVGにはない、新システムを採用しているので、ファンならずとも目の離せない作品になりそうだ。



◀会話シーンでは、キャラクターが大きくバストアップで表示される。

▲通常の移動シーンは、斜め上からの視点で展開。ダンジョンもあるぞ

パートナー&恋愛システム

この作品には、ひとみとメルルという2人のヒロインが登場する。ゲーム中の選択により2人の好意度が変化しその結果によってエンディングが違ってくるのだ。また、そのほかの登場人物とも自由にパートナーを組める。それによって、話も変化する。

▲▶ゲーム中のパートナーを選んだり、選択肢で好意度を変化させることによって展開が違ってくる

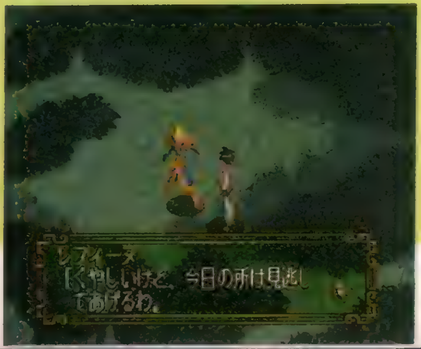
敵との戦闘はアクション&ムービーバトル

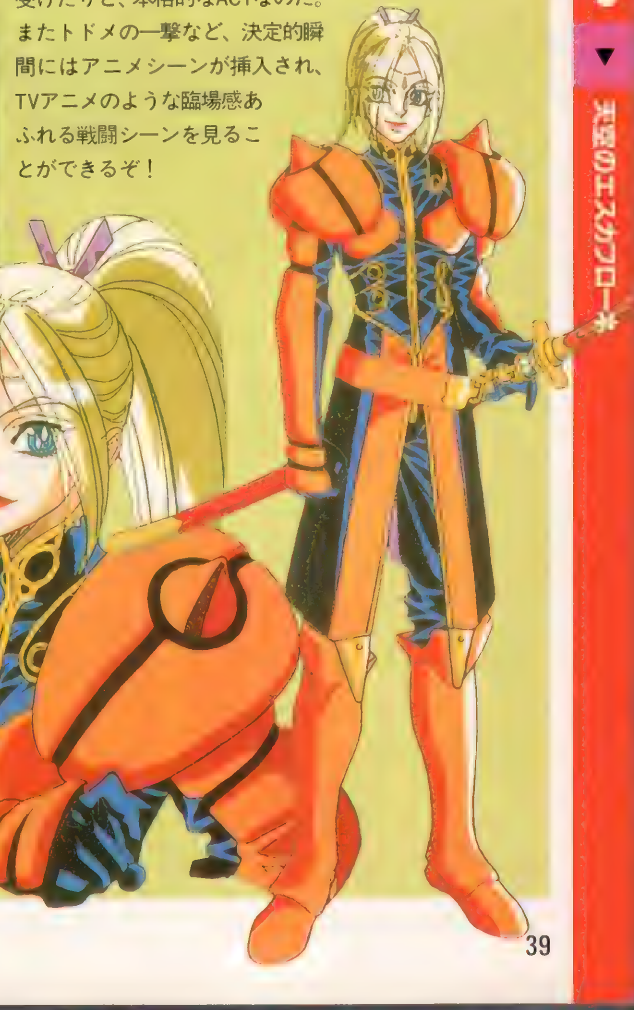
◀▼下が戦闘のメイン画面。体力ゲージに注意しながら、エスカフローネを操作して敵を倒そう。重要なシーンでは、左のようなアニメーションが挿入される。

通常はAVGとして進行するが、いざ敵との戦闘になると巨大ロボット・エスカフローネを操り戦う、ACTに切り替わる。しかも、ただ攻撃するだけではなく、攻撃を剣で受けたりと、本格的なACTなのだ。またトドメの一撃など、決定的瞬間にはアニメシーンが挿入され、TVアニメのような臨場感あふれる戦闘シーンを見ることができるぞ！

PSオリジナルのストーリー&キャラも!

通常のAVGでも重要なシーンには、アニメーションが挿入される。もちろん新作アニメもふんだんに使われているので、ファンは要チェック。また、ゲームオリジナルキャラも登場。当然ストーリーもゲーム版だけのオリジナルのもので展開されるのだ。





レフィーヌ
敵であるザイバッハ帝国の兵士。ある人物の気を引きたいがため、バァンをつけ狙う。
CV：日高奈留美

STORY

全編を通して語られる、かつてない壮大なストーリー。このゲームではアニメとは違った展開を見せるのだ。

序盤第1章のストーリーを紹介!!

ここでは、序盤のストーリーと共に、ゲームの流れを紹介するぞ。……普通の女子高生ひとみが異世界ガイアからやってきたバァンと出会い、彼の世界へ転移してしまう……。ガイアにあるファーネリア国。バァンはその国の王子で、間違ってこの世界に来てしまったひとみを元の世界に帰す方法を探すと約束してくれる。ひとみが安心したのもつかの間、強大な軍事力を持つ、ザイバッハ帝国がファーネリアに襲いかかってきた！　始まりはTVアニメと同じだが、今後のストーリーを作っていくのはプレイヤーであるキミ自身だ。

ザイバッハ帝国の襲撃

辺境の小国であるファーネリアに、軍事帝国ザイバッハが牙をむく。突然の襲撃に次々と倒れていくファーネリアの兵士たち。バァンは、この国に伝わる伝説のガイメレフ・エスカフローネを起動させ、それに乗り込み帝国を迎え撃とうとする。しかし、外に出たバァンを待っていたのは燃えさかる故郷の街と全滅した城の兵士たちの姿……。はたしてバァンとひとみは敵の攻撃をかわして脱出できるのか？

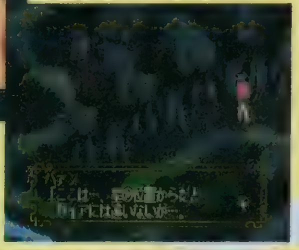
ここで、このゲームの操作に慣れておこう。

謎の騎士アレン

何とかレフィーヌの襲撃をかわしたバァン。ひとみを求めさらに森の奥へと急ぐ。ついに、ひとみを発見するのだが、そこに見慣れぬ騎士風の男が……。先ほどの襲撃のこともあり、思わず剣を抜き斬りかかるバァン。しかし簡単にかわされ、逆にやられてしまう。彼はどうやら敵ではないようだ。

アレンは、今後のストーリーに大きくかかわる重要なキャラだぞ。

死の森ではひとみを捜索



ザイバッハ兵に囲まれ、ピンチに陥ったバァンとひとみ。そのとき謎の光が2人を包む……。気づくとひとみの姿はなく、バァンは1人でどこかの森の中にいた。どうやら謎の光によって辺境まで転移させられたらしい……。ひとみを探すために、森の中をさまようバァンの前に謎の女騎士が現れ、問答無用で襲いかかってきた。どうやら彼女はバァンのことを知っているようだが……。

オリジナルキャラ レフィーヌ登場

重要なシーンはムービーを使用

エスカフローネの起動シーンや戦闘シーンの途中など、重要なシーンにはムービーが使用される。今回紹介した序盤だけでも、4カ所以上ものムービーが使われているぞ。もちろん、新たに描き起こされた新作ムービーもたくさんある。

天空のエスカフローネ 用語集

アニメを見ていなかった人のために、この物語の専門的な用語を説明するぞ。知っているとゲームがさらにおもしろくなること間違いなし。今回の記事でわからない用語があったらチェックしよう。

●アストリア王国

大きな港を持ち、貿易によって栄えた商業国家。アレン・シェザールは、この国の最高位の騎士「天空の騎士」の1人。

●異世界ガイア

宙に月と地球が浮かぶ異世界の惑星。かつて地球で超古代文明を築いていたアトランティス人が、月の向こう側に創り出した、次元の狭間の楽園とも言われている。人間を始め、竜や獣人といったいろんな生命の暮らす、不思議な世界。

●エスカフローネ

ガイアの辺境、ファーネリア王国に代々伝わる、「竜」の異名を持つガイメレフ。王位継承の儀式「竜退治の儀」をはたし、新たに王となったバァン・ファーネルの愛機となった。また、飛竜の形態へ変形することにより、空を飛ぶこともできる。

●ガイメレフ

中世ヨーロッパの騎士の鎧にも似た、全長4メートルほどの鉄の巨人。人が中に乗り込み、操作することで強大な力を発揮できる。この世界で最も優美で高価な武器。製造期間は100年から200年とも言われる。それゆえ、各国の騎士でも、とくに選ばれた者しか乗ることができない。

CHARACTER

物語に登場するキャラクターたち。アニメ版と同じに活躍させるかどうかは、プレイヤーであるキミ次第。

ゲームのメインキャラをチェック!!

物語を彩るキャラたち。この個性豊かなキャラたちもまた、このゲームの大きな魅力の１つといえるだろう。ここでは序盤のストーリーに関わってくる重要なキャラをピックアップして紹介するぞ。とくに２人のヒロイン、ひとみとメルルはストーリーどころかエンディングにも関わってくるほど重要なキャラだ。キミはどちらのヒロインが好み？

神崎ひとみ

数奇な運命に操られ、異世界ガイアに転移した少女。予知能力にも似た不思議な力で、たびたびバァンのピンチを救う。

CV：坂本真綾

バァン・ファーネル

この物語の主人公。若きファーネリアの国王で、国に代々伝わるガイメレフ・エスカフローネを操る。

CV：関智一

メルル

幼い頃、バァンの侍女として引き取られた、猫人の少女。一途にバァンを想い続ける純真な心の持ち主。

CV：大谷育江

アレン・シェザール

商業国家・アストリア王国の騎士。ザイバッハに追われるバァンとひとみを匿った ため戦いに巻き込まれる。CV：三木眞一郎

ディランドゥ・アルバタウ

ザイバッハ帝国の特務部隊・竜撃隊の隊長。任務のためには手段を選ばない、冷酷な性格の戦士。

CV：高山みなみ

フォルケン

ザイバッハ帝国の軍師。ディランドゥと共に、エスカフローネ捕獲の任務に就く。実は行方不明になっていたバァンの兄。

CV：中田譲治

ほかにも４メートルほどの小型のものもあるが、それらは単にメレフといわれる。

ちなみにアレン・シェザールはシェラザード、ディランドゥ・アルバタウはアルセイデスというガイメレフをそれぞれ所有している。

●ザイバッハ帝国

元々は貧しい小国だったのだが、現皇帝・ドルンカークによりガイア界最強の軍事国家に生まれ変わる。ドルンカークは、失われた伝説のアトランティスの力を復活させるため、伝説のガイメレフである、エスカフローネを求める。

●シェラザード

アストリア王国の天空の騎士、アレン・シェザールのガイメレフ。この国の騎士で「天空の騎士」の称号を得た者だけが、代々受け継いできた由緒正しい機体。能力もエスカフローネに匹敵するほど優秀。この機体の同型機は、シェラザードのほかに11機の存在が確認されている。

●ファーネリア王国

地竜が住む広大な森に囲まれた辺境の小国。現王は竜退治の儀を果たしたバァン・ファーネル。だが、彼が王位に就いて間もなく、ザイバッハ帝国によって焦土と化した。

●竜撃隊

ザイバッハ帝国から集められ、選ばれたエリート部隊。隊員はすべて若い少年のみ。この部隊の情報は、皇帝であるドルンカークとその側近にしか知らされていない。

●竜退治の儀

ファーネリアに伝わる王位継承の儀式。たった１人で竜を倒し、竜の体内にあるドラグ・エナジストを手に入れるという過酷な試練。バァンはこの儀式で竜との戦いの最中、地球に転移してしまい、ひとみと出会う。このときから運命の歯車は回り始めていたのだ……。

▲竜退治の儀で出会ったバァンとひとみ

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

パソコンで人気を博したファンタジーRPG

PSに登場！

竜機伝承 DRAGOON

魅力的なキャラやわかりやすいゲームシステムで人気を博したパソコンRPG「竜機伝承」が、PSに移植決定！ Win95版を元に、グラフィック&音声はもちろんシステム面も強化されるなど、PSオリジナルの要素がたっぷり入っての登場だ!!

竜機伝承
DRAGOON

10月(予)	▶価格未定　▶KSS
RPG	▶MC(ブロック数未定)

© 1997 KSS ※画面はパソコン版のものです。

「剣と魔法」と「機械文明」が融合した世界を舞台に繰り広げられるファンタジックな冒険物語!!

STORY

▼会話イベントはすべて音声化される。

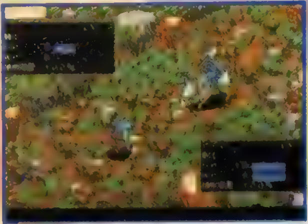
▲イベントシーンのグラフィックの色は、PS用に新たにペイントし直される。

◀セディとミュウの出会いを描いたイベントシーン。ここから、彼らの冒険の旅が始まっていく。

主人公セディの前に突然現れた、記憶喪失の少女・ミュウ。セディは運命に導かれるかのように、彼女の記憶を取り戻すための旅に同行することになる。ところが、そこにミュウを狙う謎の組織が現れて……。

物語は、美少女・ミュウを中心に、セディをはじめとするさまざまなキャラクターが絡みながら展開していく。はたして、ミュウの失われた記憶にはどんな謎が隠されているのか!?

GAME SYSTEM

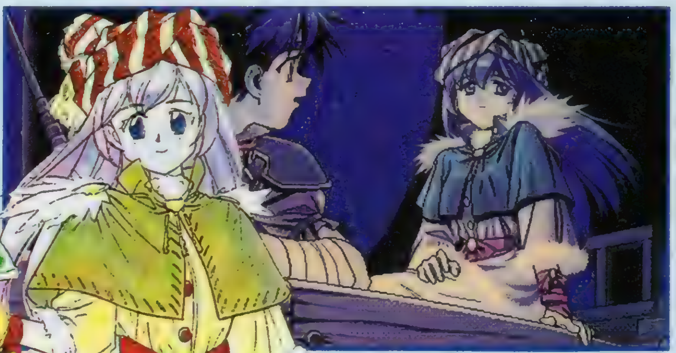


▼PS版では戦闘シーンが大幅に変化するのだ。
▶各キャラごとに3段階のクラスチェンジが可能。
◀行動ポイントをどう消費するかが戦闘の要だ。
▼フィールドでは基本的にエンカウントはしない。

オーソドックスなRPGとSLG風のタクティカル戦闘の2つを楽しめるのが、このゲームのウリだ。戦闘はターン制で、行動ポイントを消費して移動・攻撃などのコマンドを実行するというシステムを採用。戦術制が高いながらもプレイしやすいシステムなので、SLGが苦手な人も十分楽しめる。また、物語の展開に合わせて戦闘が発生するため、集中してストーリーを楽しめるようになっているのも、特徴の1つだ。

CHARACTER

このゲームには、主役・脇役を含めて、実にさまざまなキャラクターたちが登場する。今回はその中から、ゲーム中にメインで活躍する、12人（正確には11人と1匹）の個性あふれるキャラクターを紹介していこう。



●まっすぐな心を持った主人公

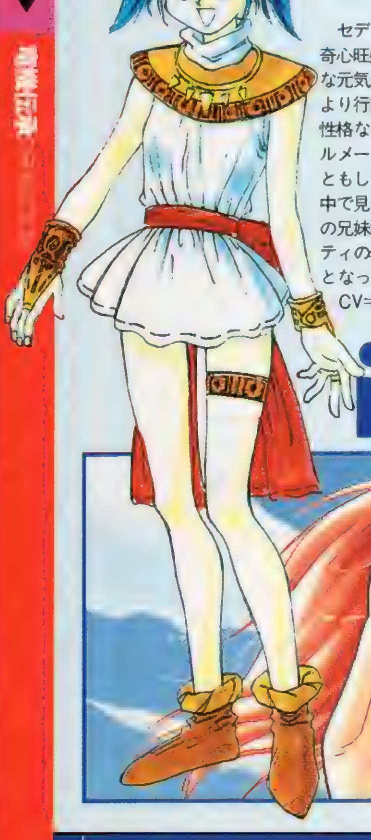
セディ・キャリバー

北の辺境に位置する村で育った、純朴で正義感の強い少年。騎士団の団長を務めたこともある父親によって小さい頃から剣術をたたき込まれており、剣の実力は相当のものだ。ちなみに、見かけに似合わずかなりの大食らい。CV(声優)＝石田彰。

長い髪と白い肌が美しい、神秘的な少女。名前以外の記憶をすべて失っており、それを取り戻すためにセディと冒険の旅に出ることになる。不思議な“力”を使ったり、1人だけ“銃”が装備できるなど、謎多き存在だ。CV＝國府田マリ子。

●記憶を失ったヒロイン

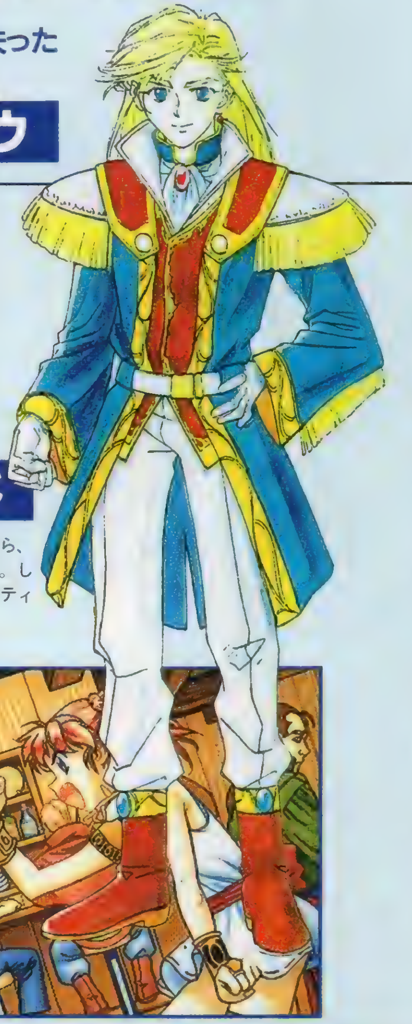
ミュウ



セディの妹で、好奇心旺盛で感情豊かな元気少女。考えるより行動が先という性格なため、トラブルメーカーになることもしばしば。旅の中で見せるセディとの兄妹漫才は、パーティの一服の清涼剤となっている（笑）。CV＝宮村優子。

●いつも明るい元気少女

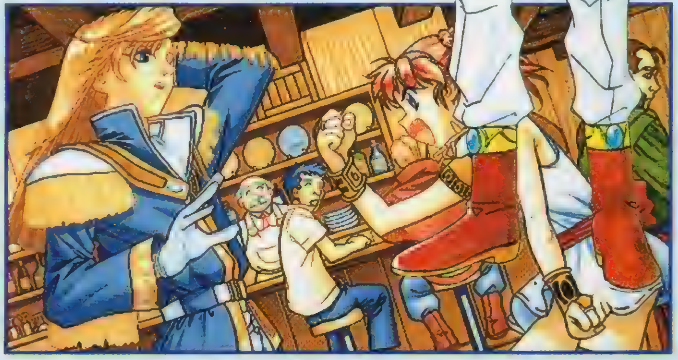
ミリィ・キャリバー



●遊び人にして王子さま

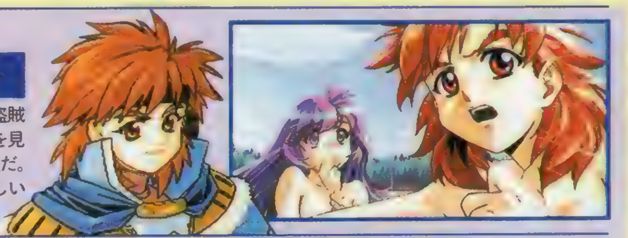
レイン・フェアルード

フェアルード国の王子という立場にいながら、しょっちゅう街に出て遊び歩いている遊び人。しかし、いざというときには父譲りの槍術でパーティを救う、頼りになる存在だ。CV＝関俊彦。



●復讐に命をかける魔法使い
リリス・マクギーニ

少年盗賊バブと組んで、ノベールの港町で盗賊稼業を営む魔法使いの女の子。困っている人を見たら放っておけない、アネゴ肌な性格の持ち主だ。いつも明るい彼女だが、時折その瞳には、悲しい影が見え隠れする……。CV＝今井由香。

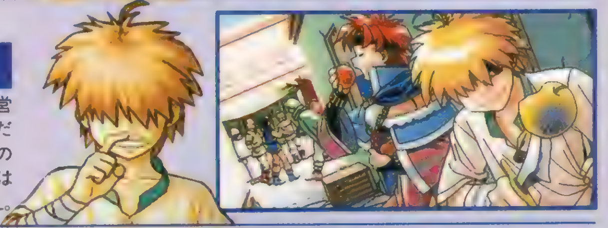


●"疾風"の異名を持つ弓の名手
シルバーニャ・バルファルド

細身の体で風のように森を駆け抜け、目にも止まらぬ早業で弓を射るところから"疾風"のシルバと呼ばれる、美少女狩人。さっぱりとしたボーイッシュな性格と、日焼けした健康的な肌がチャームポイントだ。CV＝星野千寿子。

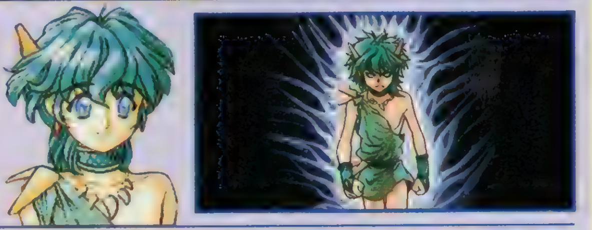
●身軽さが自慢の少年盗賊
バブレート・ジェシル

リリスとともにノベールの港町で盗賊稼業を営む、天涯孤独の盗賊少年。幼い頃から自分の力だけで生きてきた過去が、彼にたぐいまれな盗みの技とナイフの腕を与えた。リリスと話すときには子供らしさを見せる一面も。CV＝そのざきみえ。



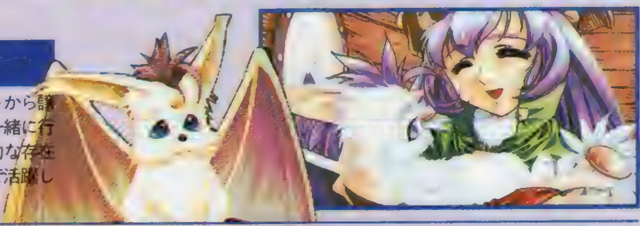
●湖底神殿の孤独な守人
キュイ

天の使いとされる"青い瞳の竜"の伝説が残る、アインホルン湖。その湖底にある神殿に、1人で住んでいる謎の少年だ。性格は見た目通りに子供っぽいのだが、いざ戦闘となると、大人顔負けの実力を発揮する。CV＝中川亜紀子。



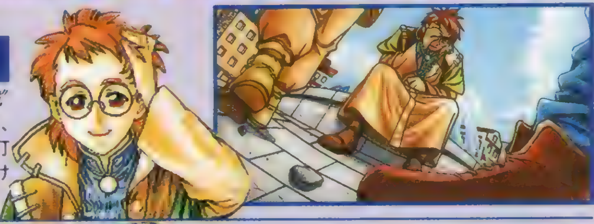
●かわいい魔獣
プティル

旅の途中で、ミュウが謎の老人・ゲイトから譲り受けた、魔獣の子供。ミュウといつも一緒に行動している、パーティの中のマスコット的な存在だ。戦闘では、攻撃よりも回復系の魔法で活躍してくれる。CV＝柳原みわ。



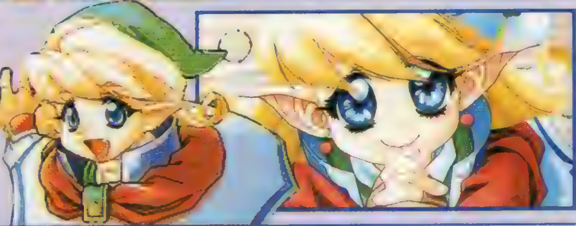
●日夜研究にいそしむ機械技師
ジェノア・カレジナル

世界一の産業都市ハイラッドの大学で、"機械"の研究に励む青年。飛行機械の製造に憧れており、師であるベンディ博士とともに、研究・開発に打ち込む日々を送っていたが、あることをきっかけにパーティの一員となる。CV＝保志総一郎。



●パーティの"アイテム係"
マール

小柄な体に似合わない大きな袋を持ち、その中にたくさんのアイテムを入れて運ぶ、"運び屋"を生業にしているノームの女の子。愛らしい姿で大きな荷物を抱えてちょこちょこ歩く様子は、見ているものの心を和ませる。CV＝柳原みわ。



●強大な力を持つ敵の魔剣士
バシュア・グレアガルバ

その巨体からは想像できないスピードで剣を操り、さらには強力な魔法まで使いこなす、凄腕の暗殺者。現在は、南方にある軍事国家・ガルバード帝国に雇われている。リリスとは浅からぬ因縁があるらしいのだが……。CV＝室園文裕。

OVAやドラマCD、パソコン版第2弾もあるぞ!

現在『竜機伝承』はさまざまなメディアに進出中だ。7月25日には、ゲームを基に制作されたOVA『竜機伝承』と、ゲームでは語られない物語の空白部分を描いたCDドラマ『竜機伝承・外伝』が発売される。また、パソコンでは、前作とまったく違う世界&キャラクターによる新たな物語が楽しめる『竜機伝承2』も、好評発売中だ。PS版の発売が待ちきれないという人は、これらのアイテムを楽しんでみては?

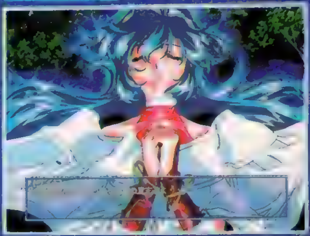
OVA編 竜機伝承

▲ゲームとはちょっと違ったストーリー&キャラクターが楽しめる。全3巻の予定

ドラマCD 竜機伝承・外伝

◀セーラとミリィの隠されたストーリーが明らかになる!

パソコン版第2弾 竜機伝承2



▲ストーリー、グラフィック、システムとすべてがパワーアップした第2弾。Win95版

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

どきどきシャッターチャンス☆

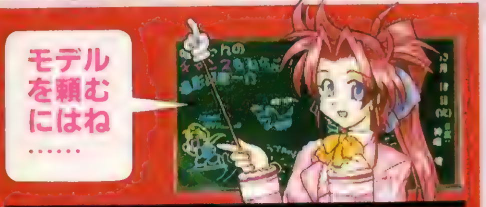
～恋のパズルを組み立てて♡～

ジグソーパズルで勝負して、8人の女の子たちをモデルに！ファインダー越しに彼女たちのハートをGET♥

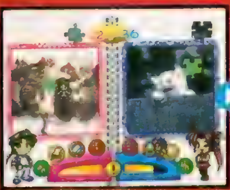
ジグソー＋写真撮影という異色のカップリング！ 8人のギャルが登場する、楽しさいっぱい、ちょっぴりお色気のPZGなのだ!!

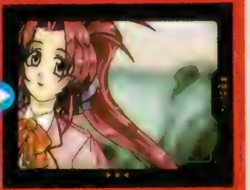
どきどきシャッターチャンス☆
～恋のパズルを組み立てて♡～

10月(予) PZG ▶¥5,800(予) ▶MC 1ブロック



雑誌カメラマンである主人公は、念願かなってギャル特集企画のゴーサインをGET！ しかし、モデル候補の女の子たちはなかなか撮影させてくれない。モデルを引き受けてもらうためには、彼女たちとのジグソー勝負で勝たなければならないのだ！





▲[illegible]

▲[illegible]

［登場人物］ 巫女にナースに教師にウェイトレス……。いろんな職業の女の子たちとジグソーパズルで勝負して、シャッターチャンスをモノにしよう。

●ヒロイン
神崎唯（CV：菊池志穂）
炊事洗濯何でもこなす、今どき珍しいタイプの女子高生。穏和で面倒見がいいけれど一度キレると……。

●おっとり巫女さん
神庄千冬（CV：松下美由紀）
おっとりのほほんとしているが、聡明で几帳面なところもある。

●元気爆発ウェイトレス
園浦可奈莉（CV：藤野かほる）
人に優しく自分に厳しい、元気いっぱいのボーイッシュな女の子。

DENGEKI SCOOP ▼ どきどきシャッターチャンス

(C)1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

女の子たちはカワイイけれど強敵ぞろい！気を引き締めて勝負！

●鬼の編集長
如月玲香
（CV：神宮司弥生）
勝ち気で口うるさい雑誌編集長。意外と純情な一面も……

●謎の占い師
ユグドラル・双樹
（CV：瀧本富士子）
恋占いがよく当たると評判の占い師。年齢、性別、国籍など、詳しいプロフィールはまったく不明というナゾな人。

●ロリロリバスガイド
佐藤涼子
（CV：田村ゆかり）
観光会社の社長令嬢。社内のマスコット的な存在で、怒ると大阪弁丸出しになってしまう(笑)。

●新米国語教師
花咲早苗
（CV：宮川香月）
神崎唯の通う女子校の国語教師。外見どおり大人しく、マジメで一生懸命。

●セクシー看護婦
黒木レイ
（CV：山田美穂）
ナイスバディな看護婦さん。サバサバした性格で、患者さんと遊んであげるのが趣味。

とびっきりの笑顔をフォーカス

撮影シーンでは、まず自動で動く部分を止めて被写体を収めたら、うまくピントを合わせてシャッターを切るのだ！一瞬のチャンスを逃さず捉えよう！

◀視点が勝手に動き始めて……

どきどき シャッターチャンス☆4コマ劇場☆
第1話「ギャルと写真とジグソーと」

ダービースタリオン

競馬ファンが待ち望む、競馬SLGのパイオニア的ソフト『ダビスタ』。その最新作の発売がいよいよ間近に迫った。そこで今回は、このゲームのシステムや新要素などを最終チェックするぞ。

ダービースタリオン

7/17	▶¥6,800 ▶アスキー
競馬SLG	▶MC(5ブロック)

競馬を知らなくても楽しめる『ダビスタ』の魅力とは？

競馬SLGというと、競馬ファン専用のマニアックなゲーム、と考えちゃうよね。でも、育成SLGとしてとらえれば、その見方が偏見だということに気づいてもらえるはずだ。ここでは育成SLGとしての『ダビスタ』の魅力を紹介しちゃうぞ。

1 生まれる馬の能力は千差万別

所有馬の両親となる、種牡馬と繁殖牝馬はそれぞれ200頭以上もいる。単純計算でも、40,000通りの仔馬ができるってわけ。そのうえ、人間と同じように、同じ両親を持つ仔馬でも性質はまちまち。どんな馬ができるかわからない、この奥の深さは他にないぞ。

値段イコール能力ではない面白さ

▶種牡馬、繁殖牝馬の能力以上の馬が生まれる可能性だってあるのだ。

親の夢を子どもに託す、血統のドラマ

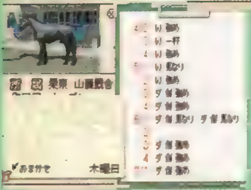
◀自分で育てた牝馬を繁殖牝馬にし、その子どもを競走馬にすることも可能！

2 「調教」という育成の楽しみ

生まれた競走馬は、「調教」と呼ばれるトレーニングで強くしていく。素質のある馬が生まれても、調教によっては能力を引き出せなかったり、ケガをさせたりして、素質を開花させられないこともあるのだ。育成SLGとしての完成度も高いぞ。

調教メニューも多彩

▶調教の効果は種類によってさまざま。馬の性質にあった調教を考えよう。



おまかせ調教で苦労知らず

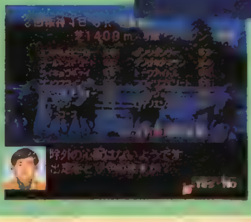
◀調教がめんどくさい人のために、COMの調教師の自動調教もあるので安心。

3 さまざまな要素がからみあうレース

競走馬の実力を試すのがレース。その結果は、馬の能力以外にも、騎手の能力、レース展開、天候などの要素に左右されるのだ。その馬の距離適性、能力などを考え、目標のレースに万全の体調で送り出すという、戦略性の高さに注目してほしい。

条件はさまざまだ

▶距離、競馬場などはさまざまな条件のものが用意されている。



相手の強さも考えよう

◀相手関係、ハンデなども考えて、勝てるレースを探そう。

ダビスタ用語の基礎知識

ゲーム中やこの記事で使われている競馬用語の一部を、50音順に並べて紹介しよう。競馬初心者のキミに少しでも役に立ってくれたらうれしいんだけど。

アーニングインデックス：種牡馬の産駒実績を獲得賞金をもとに計算した数値。大きいほど優秀。
イレ込む：馬が興奮している状態。レース前にスタミナを消費し、実力を発揮できない場合が多い。
ウッドチップ：木片を敷き詰めた調教コースで、ダートより脚元に負担がかからないのが特徴。
追込：最後方でレースを進め、最終直線でスパートする戦法。ハイペースの展開で有利。
かかる：馬が騎手の指示に従わない状態を指す。
気性：馬の性格。気性の悪い馬は、レースで騎手の指示に従わない場合がある。
脚質：馬の得意な戦法。逃げ、先行、差し、追込の４種類がある。
厩舎（きゅうしゃ）：調教師が競走馬を管理する場所。調教師とそのスタッフを総称として「○○厩舎」と言う。
去勢（きょせい）：牡馬の睾丸を摘出すること。激しい気性を抑えるために行われる。去勢された馬は「せん馬」といい、出走レースに制限が生じる。
斤量：馬の背負う、騎手の体重、馬具などを含めた重量。レースには決められた斤量で出走する。

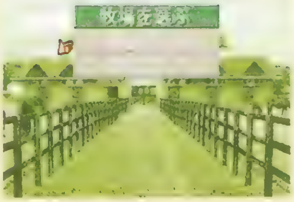
©パリティビット　写真提供：JRAフォトサービス

PS版の新要素、変更点をROMをもとに徹底分析!

「ダビスタ」は、PS版になって初めて実現したこと、前作までと変わったことが数多くある。その一部は今までにも紹介してきたが、サンプル版を入手して初めてわかったことも数多くあるのだ。ここではそれらの新要素、変更点を、実際のゲームの流れに沿って、まとめて紹介しよう。これを読めば、PS版「ダビスタ」がいかにパワーアップしているか、一目瞭然だぞ!

勝負服の設定が可能に

まずは「新たにプレイする」を選び、セーブファイルを作成しよう。ファイルは牧場データで3ブロック、レースVTR、ブリーダーズカップ登録に各1ブロックが使用される。牧場名を入力したら、所有馬に乗る騎手が着る、勝負服を設定しよう。PS版は服のデザインが選べるだけでなく、模様などの色使いも自分好みに設定できるぞ。



◀セーブは2つのスロットの使い分けが可能なのだ。

所持金は2,000万円からスタート

ゲーム開始時は、繁殖牝馬1頭と運営の元手となる資金が手に入る。今までのシリーズでは、最初の所持金は1,500万円からだったが、PS版では500万円アップした。これで序盤の生き残りがかなりラクになったぞ。種付け料が高額な一流種牡馬もある程度選べるし、デビュー前に繁殖牝馬を売って資金にするという苦肉の策も取らずにすむのだ。

◀それでもサンデーサイレンスとかは付けられないけど。

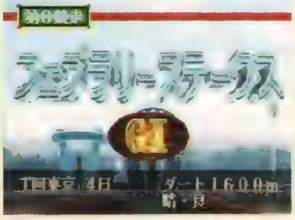
レースシーンの臨場感がアップ!

従来はどの競馬場のどのコースでも、スタート画面は同じだったけど、PS版では向こう正面、スタンド前など、実際の競馬と同じ位置からのスタートになったのだ。しかもダート戦は、東京1,200mのようにスタート直後に芝コースを走る、というケースまで再現されている! ハデな演出だけでなく、小技も効いているのが心ニクイよね。

◀このように芝とダートの境目ができたのだ。

レース体系はJRA本年度開催と同じ

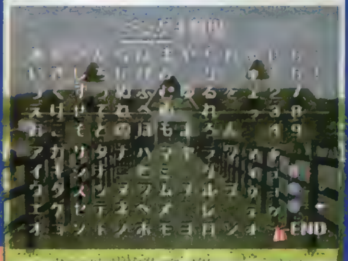
今年から新設されたダートGI、フェブラリーステークスや、施行時期が変わった目黒記念、鳴尾記念など、重賞の開催時期は中央競馬の実際の日程を忠実に再現。それだけでなく、特別戦のような下級レースまで同じ開催になっているのだ。また、1,500万円以下戦が1,600万円以下に変更されるといった改訂も、しっかり行われているぞ。



◀伝統の1回東京開催最終日の重賞がついにGI昇格!

故障:調教、レースなどで馬がケガをすること。助かる見込みのない故障は「予後不良」と呼ぶ。
差し:中段でレースを進め、直線で先頭をうかがう戦法。瞬発力に優れた馬に向く。
シャドーロール:馬の鼻の上に巻き、脚元を見せないようにして、レースに集中させるための道具。
種牡馬(しゅぼば):繁殖に使用される牡馬のこと。基本的に競走成績の優れた馬しか種牡馬になれない。
新馬:まだデビューしていない馬。初出走馬同士による競走を「新馬戦」と呼ぶ。

『ダビスタ』の流れ その1



『ダビスタ』の流れ　その2

種付け

調教

セリ市の開催が変わったぞ

今までは毎週１頭ずつ入れ替わる形で、１年中セリ市が開催されていたが、ＰＳ版からは特定の週のみの開催になった。２歳馬セールは７、８月第３週に、繁殖牝馬セールは１、２月第３週に開催されるぞ。また、セリの方法も変化し、最後に値段をセリ上げてから一定時間経つと落札、という実際のセリに近い形になったのもポイントだ。

◀時間切れギリギリにセリ上げるズルはもうできません。

修正、追加されたコメント

仔馬や新馬の能力判定コメント、パドックでの解説など、あらゆる場面でのコメントに新たなものが追加された。全般的に、競馬用語を極力省いたセリフが目立ち、初心者にもなじみやすくしているのがよくわかるぞ。また、能力判定コメントは数多く修正、追加され、馬の素質がこれまで以上にわかりやすくなっているのだ。

◀これは前作までの「脚元に不安がある」と同じかな。

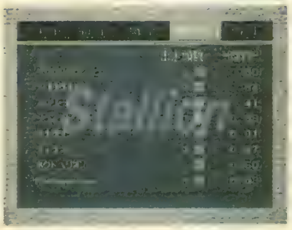
16頭立てで迫力アップのレースシーン

ＰＳ版はコンシューマ機用初の最大16頭立てのレースを実現。また、以前は最終直線以外では３頭以上横に並べなかったが、今回はその制限もなくなった。４コーナーから直線にかけての攻防がますますヒートアップすることうけあいだ。レースシーンのリアルさでは定評のある「ダビスタ」が、これでさらに他とのリードを広げたって感じだね。

◀多頭数のレースではターフビジョンは欠かせない。

記録室に追加項目

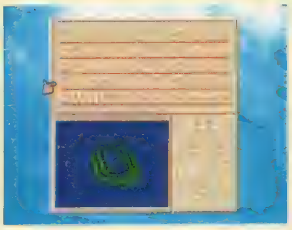
成績を残す記録室は、今までのレコードタイムだけでなく、所有馬に関わる種牡馬、騎手の成績も記録されるようになった。これを活用すれば、相性の良い騎手や種牡馬を調べることも可能になるわけで、データ重視派には大助かりだね。この他、ＧⅠ～ＧⅢまでの獲得重賞のトロフィー閲覧など、前作にあったものは引き続き用意されているぞ。



◀種牡馬のアーニングインデックス表示は通好みの機能。

ブリーダーズカップ海外開催!?

育成した馬同士を対戦させる、ブリーダーズカップは今回も健在。メモリーカードを介しての登録は今までになかったお手軽さで、対戦熱が上昇しそうな予感でいっぱいなのだ。また、ＰＳ版でもう１つ注目すべきなのは、ロンシャン競馬場での2,400mが選択できること。つまり、あの凱旋門賞をモチーフにした対戦が可能になったってわけだ！



◀レース選択時には直線の長さなどのデータも表示される。

ダビスタ用語の基礎知識

条件戦：指定された獲得本賞金の条件を満たした馬のみ出走できる下級レース。500万以下、900万以下、1,600万以下の３つがある。本賞金が条件を超えた馬をオープン馬と呼ぶ。

ステイヤー：2,400m以上の距離を得意とする馬。

スプリンター：1,200m前後を得意とする馬。

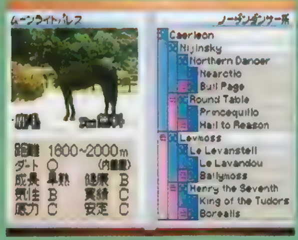
先行：逃げ馬の直後につけ、４コーナーで先頭に立つ戦法。レース展開に左右されないのが強み。

ダビスタを面白くするもの わからなくするもの

調教、配合は『ダビスタ』では重要な要素だけど、「なんだか難しそう」という理由で敬遠している人も案外多いのでは。しかし実際に体験してみると、その味わい深さがクセになるのも事実なのだ。ここではそんな調教と配合について簡単に説明するぞ。

配合 名馬を生み出す血統の推理

馬を手に入れるには、2歳馬を買う方法もあるが、基本的には所有する繁殖牝馬に種牡馬を配合し、仔馬を産ませるのが普通。そのカギとなるのが血統で、両親の血統から生ずるインブリード、ニックスなどの要素を利用して、強い馬を生み出す配合を導き出すことが大切になる。ただ単純に高い種牡馬、高い繁殖牝馬を配合しても最強馬は生まれないのが血統の面白さ、不思議さなんだよね。



▲このような無料の種牡馬からだって名馬が生まれる可能性はあるのだ。

インブリード

両親の血統中に同じ祖先馬が登場するケースをさす。その祖先馬の特徴が強まり、産駒の能力強化が狙えるが、欠点を受け継いだり、体質的に弱くなる危険もある。インブリードがないケースはアウトブリードと呼ぶ。

代表的なもの	
ナスルーラ →	スピードを遺伝するが気性に悪影響
グレイソヴリン →	[illegible]
ネイティヴダンサー →	スピード、スタミナを強く遺伝する
パーソロン →	[illegible]
ノーザンダンサー →	多くの馬の祖先で底力が強化される

ニックス

父親と母親の系統が相性のよい組み合わせのケースをさす。普通の配合よりも強い産駒や気性の良い産駒が生まれる傾向がある。なお、『ダビスタ』内においては配合後のコメントで相性の良い場合は教えてくれる。デメリットは基本的にない。

代表的なもの	
ノーザンダンサー系	× ヘイルトゥリーズン系
[illegible]	[illegible]
ネヴァーベント系	× ハビタット系
[illegible]	[illegible]
プリンスリーギフト系	× レリック系

調教 馬の素質を引き出すためのトレーニング

調教は5種類の施設を使い、併せ、単走の2種類の走らせ方と組み合わせ強弱をつけて行う。これによって馬をベストに仕上げ、レースに出走させる。ただし弱い馬を超一流に鍛えることはできない。調教はあくまで素質を引き出すものだ。

種類	内容
芝	おもにスピードがアップするが、脚部への負担も大きい。
ダート	スタミナがアップする。脚部への負担は中くらい。
ウッドチップ	ダートと同じ効果だが、脚への負担は小さい。
坂路	脚部へ負担をかけずスピードを高めるが故障確率もアップ。
プール	脚部への負担なく馬体重を落とす場合に。スタミナもつく。

種類	内容
併せ	他馬と一緒に調教し勝負根性を養う。芝、ダートのみ。
単走	1頭のみで調教する。調子を変えたくない場合に。

▲調教の強さは馬なり、強め、一杯の3段階。馬なりが軽く、一杯がハード。

育成としての調教

馬の能力を高めるためには、ハードな調教ほどよい。しかしそれには故障というリスクもある。ときには休ませるなど、アクセントをつけることが大切だ。また、スタミナ型の馬はダート中心など、素質を生かす調教法も考えよう。

◀デビュー前の能力チェックで馬の性質を見抜いておくべし。

調整としての調教

調教はトレーニングと同時に、体調を整える役目もある。馬体を競馬に最適な状態にシェイプアップさせたり、馬の調子を好調に持っていくための調教メニューを考えないといけないのだ。万全の状態でレースに挑むためにもね。

◀このような状態では、とてもレースには勝てないぞ。

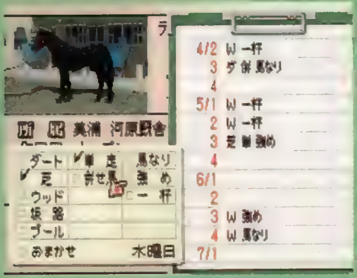
種付け：繁殖牝馬に種牡馬を交配させること。
中距離馬：2,000m前後の距離を得意とする馬。ミドルディスタンスホースとも呼ばれる。
トモ：後脚のこと。人間でいう太もも部分。
逃げ：スタート直後から先頭に立ち、そのままゴールまで粘る戦法。スローペースで有利。
繁殖牝馬（はんしょくひんば）：繁殖用に使用される牝馬のこと。
ハンデ戦：各馬の実力に応じて、個別に設定された斤量によって行われるレースのこと。
坂路（はんろ）：急な勾配のあるウッドチップコース。前脚の負担が減るので、調教中の故障が少ない。
馬場：馬の走るコース。コースが乾いた状態を良馬場、雨で湿った状態を重馬場というように、コースの状態を表すときにも使う。
パドック：下見所ともいう。レース前の馬の状態を確認する場所。
ブリンカー：目の周囲をおおって馬の左右への視界を狭め、レースに専念させるための道具。
ペース：レース展開の速さ。平均タイムより速い場合はハイペース、遅い場合はスローペース、同程度の場合はミドルペースと呼ばれる。
本賞金：レースで1着（重賞は2着まで）になったときに獲得した賞金をもとに計算した金額のこと。クラス分けや優先出走順、斤量決定に使われる。
マイラー：1,600m前後の距離を得意とする馬。
預託（よたく）：厩舎に馬を預けること。厩舎に払う競走馬の管理費を「預託料」と呼ぶ。
ローカル：中央（東京、中山、阪神、京都）以外の競馬場の総称。コースは小回りで、直線は短くて坂がないため、非力な馬でも力を発揮できる。

PS版をやり込んでみてわかったこと

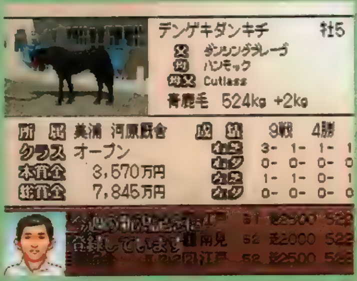
編集部に届いたマスター版をプレイしてみると細かい部分で、前作までとはかなり違う『ダビスタ』の姿が見えてきた。それらをまとめて大紹介する。『ダビスタ』にはまった人なら、このオドロキがわかってもらえるはずだ。

1 調教が便利に！ 快適に！

もっとも大きな変更は、自厩舎がなくなり、すべて調教師に預託するようになった点。調教はおまかせと手動が自由に切り替えられるので、好きなときに自分で調教できるぞ。しかもCOMの思考が改良されていて、おまかせしていても連闘で馬をツブされるということがあまりなくなった。これなら調教の手間もかなり省ける。



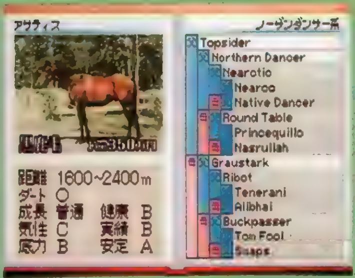
◀調教コマンドを選ぶと、過去3カ月間の調教実績が見られる。どんな調教をしたか忘れても大丈夫だぞ。



◀おまかせでも馬の距離適性、ローテーションを考えて出走登録してくれる。自分はなにもせずとも平気！

2 メジャー、マイナー入り乱れの種牡馬ラインナップ

シリーズ登場のたびに注目される種牡馬の顔ぶれは、前作から大幅アップの200頭。メジロライアン、ダンシングブレーヴをはじめとする新種牡馬はもちろん、リードホーユー、コトノアサブキといったマイナー種牡馬、そしてリヴリア、メジロデュレンのような実際には死亡、引退した種牡馬までも登録されている。海外種牡馬も大幅に増えているので、種付けや繁殖牝馬のセリに顔を出す楽しみが増えたぞ。



◀種牡馬データが前作から変更されたケースは多数。アサティスなんか前とずいぶん違うなぁ。

◀海外繁殖牝馬の持ち込みとなる海外種牡馬も倍ぐらい増えた。主要な海外種牡馬はほぼ押さえている。

3 繁殖牝馬が長生きする？

今までは15歳くらいになるとほとんどの繁殖牝馬が死亡したが、今回は20歳以上まで繁殖生活を送れるケースがままある。また、市場で登場する受胎済みの馬は、若い馬でも受胎していることが非常に多くなったのだ。購入後も長い間繁殖に使用できるので、高額な海外種牡馬の仔を受胎している繁殖牝馬を買ったのはいいが生まれる前に死んだというような悲劇は少なくなりそうだ。

◀繁殖牝馬が15歳を超えても受胎し、20歳を超えてもなかなか死ななくなったようだ。

◀こんな若い馬でも受胎済みで登場するのだ。受胎済みの馬を買うリスクは確実に小さくなったぞ。

4 種付け、誕生の時期が変化

これまでは種付け、仔馬の誕生とも4月と決まっていたけど、PS版からはその時期に幅ができた。まず種付けの時期は、4月～5月の間に変更された。これにより、もし4月に種付けした繁殖牝馬が不受胎でも、5月に再び種付けができるようになったってわけ。ただし、4月の種付けで使用した種牡馬はブックフルなので使えないぞ。また、仔馬の誕生も4月だけではなく、3月や5月にも起こるようになった。早生まれ、遅生まれという要素は成長に影響するかも？

◀5月にも種付けはできるが、その場合は高額種牡馬のほとんどがブックフル。そのため5月に仔馬が生まれた場合は、次の種付けがとても不利になる。

5 高額牝馬に保険がついた

今まで、何度も高額牝馬に痛い目をあわされてきた人に朗報。今作では、一定額を超える繁殖牝馬には保険がかけられるようになったのだ。高額牝馬を購入するときに1年契約の保険に加入するかどうか聞かれるので、その保険額を払えばOK。加入期間に牝馬が死んだら購入時の代金が全額戻ってくるぞ。1年ごとに更新するので、あまり早く加入すると高くつくぞ。

▲これで「悲しいお知らせ」のショックも少しはやわらぐ？

◀契約は1年ごとで、繁殖牝馬の年齢が高くなるほど掛け金も上がっていく。けっこうな代金がかかるのだ。

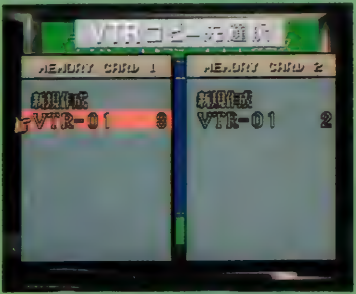
6 2歳馬市場のコメント

2歳馬の購入前のコメントは、単なる値段の評価だけでなく、インブリードの発生状況、ニックス、面白配合の有無も知らせてくれるようだ。これで能力の判断がつけにくく、利用しにくかった2歳馬市場の欠点が解消されたといえるだろうね。

◀わかりにくいニックスや面白配合を教えてくれるのは大助かり。

7 VTRはガンガン残せ

自分の所有馬の雄姿は少しでも多く残したいもの。今まではターボファイルなどを使わなければ1つの牧場データのVTRしか残せなかったが、それをメモリーカード1ブロックに1つ（15レース分）で、容量さえ許せばいくらでも保存できるのだ。



▶メニュー画面でVTRの項目を選べばOKだ。

8 顕彰馬の部屋も

前作までは展示室にすべての重賞勝ち記録が残されていたが、今作では、GⅠとGⅡ・Ⅲの部屋が別々になった。また、それとは別ににGⅠ3勝の馬が記録される顕彰馬の部屋が用意されたのだ。部屋にはポリゴン表示の肖像が飾られるぞ。

◀GⅠの記録は、馬の名前まで代々残されるようになったぞ。

新種牡馬60頭を厳選セレクト

トップサイヤーのサンデーサイレンスから、新たな無料種牡馬のムーンパレスまで、海外種牡馬を除いても合計200頭もいる今回の『ダビスタ』。新顔も多く、データ面での充実具合はさすがな感じだぞ。そこで、その中から厳選60頭の新種牡馬を紹介しよう。これらを眺めながら、発売日まで予習しておこう。

ドクターデヴィアス

自身は英国ダービー馬。トウカイテイオーが勝ったジャパンカップに出走して7着に敗れたのは記憶に新しい。シンザン記念3着のドロテアスなどが主な産駒。

アイネスフウジン

自身は、ダービーを当時のレコードで逃げ切った快速馬。産駒は、まだまだ地味な成績しか残していないが、これからが期待される種牡馬。

ダイタクヘリオス

現役時は、ムラっ気のある気性から取りこぼしも多かった。がハマルと驚異的なスピードを見せつけた。ダンディルート～ビゼンニシキという血統は魅力。

スーパークリーク

『ダビスタ』で何かと話題の多いノーアテンションの代表的な産駒。母の父にインターメゾを持つバリバリのステイヤー。豊富なスタミナが遺伝しそう。

ダイユウサク

メジロマックイーンを有馬記念で差し切った衝撃は記憶に新しい。スピードに裏打ちされた意外性が産駒に伝われば面白いが…。

馬名	種料	距離	ダート	成長	気性	底力	健康	実績	安定
フォーティナイナー	600	1800～2400	◯	普	B	A	A	B	B
スキャン	500	1400～1800		普	A	B	B	B	B
デインヒル	500	1200～1800		普	B	A	B	B	B
ポリッシュネイビー	500	1400～1800		早	B	B	B	B	A
モガンボ	500	1600～2000		普	B	B	A	B	B
ラストタイクーン	500	1600～2400		普	B	B	A	B	B
クリミナルタイプ	400	1600～2000		晩	B	B	A	B	C
ダンスホール	400	1600～2200	◯	普	B	A	B	B	C
ドクターデヴィアス	400	1600～2200		普	B	A	B	B	C
リズム	400	1400～1800		早	B	B	B	B	A
ロドリゴデトリアーノ	400	1600～2000		普	B	A	B	C	C
アフリート	350	1400～2000	◯	普	B	B	B	A	B
ジョリーズヘイロー	350	1600～2200		普	B	B	B	B	B
ロイヤルアカデミー	350	1200～2000	◯	普	B	B	B	A	B
グルームダンサー	300	1600～2200		普	B	B	B	B	A
ゴールデンフェザント	300	1800～2400		晩	B	A	B	B	C
ステートリードン	300	1400～2000		普	A	C	B	B	B
ソヴィエトスター	300	1200～2000		普	B	A	B	A	B
タイトスポット	300	1800～2200	△	普	C	A	B	B	B
ダンスオブライフ	300	1800～2200		普	B	B	B	B	A
マイニング	300	1200～2000		普	C	A	B	B	B
シアトルダンサー	250	1400～2000		普	B	B	B	A	B
パレスミュージック	250	1800～2200		晩	B	A	B	A	C
ワージブ	240	1400～2000	◯	普	B	B	B	B	B
アレミロード	200	1400～2000		早	B	A	B	B	C
イナリワン	200	2000～2600		晩	B	B	B	A	C
シャルード	200	1800～2400	◯	晩	A	C	B	B	B
シャーディー	200	1400～1800		普	B	B	B	B	A
セクレト	200	1400～1800		普	B	A	B	B	B
ダイヤモンドショール	200	1400～1800	◯	普	C	B	B	C	B
アイネスフウジン	150	1600～2200	◯	普	B	B	B	C	C
インイクストリーミス	150	1400～1800		普	B	C	B	B	C
エルセニョール	150	2000～2600		普	B	C	A	C	B
ガダボート	150	1400～1800		普	B	B	B	C	B
サクラホクトオー	150	1600～2200		普	C	B	B	B	B
ザーラージル	150	1600～2000		普	B	B	B	B	C
ダイタクヘリオス	150	1200～1800		普	C	B	A	B	B
バンブービギン	150	1800～2400	◯	普	B	B	C	B	B
メジロアルダン	150	1800～2400		普	B	C	C	B	B
スーパークリーク	120	1800～2400		晩	A	C	B	B	C
ムーンマッドネス	120	2000～3000		晩	C	B	B	B	C
グランドオペラ	100	1800～2200	◎	普	B	C	B	B	C
グロウ	100	1600～2000		普	B	B	B	C	B
ゴライタス	100	1600～2000	◯	早	B	C	B	C	B
ヤエノムテキ	100	1400～2000		普	B	C	A	C	B
ランズダーン	100	1200～1800		普	B	C	B	C	B
バンブーメモリー	90	1200～1600		普	B	B	B	C	C
ギャロップダイナ	80	1600～2000		晩	C	A	A	B	C
シリウスシンボリ	80	1800～2200		普	C	B	B	C	C
ニシノライデン	80	2000～2800		普	C	B	B	B	C
ランニングフリー	80	1800～2200		普	A	C	A	B	C
レジェンドテイオー	80	1600～2200		普	A	C	B	C	B
アズマイースト	70	1600～2000		普	A	C	B	C	B
ダイユウサク	50	1600～2000	◯	普	B	C	A	C	C
フレクラスニー	50	1800～2200		普	B	C	B	C	B
ミュージックタイム	50	1400～2000		普	B	B	C	C	C
ハクタイセイ	40	1400～2000	◯	普	B	B	B	C	C
ホクトヘリオス	40	1200～1800		普	B	B	A	B	C
レッツゴーターキン	30	1600～2000		晩	B	C	B	C	C
ムーンライトパレス	30	1600～2000	◯	早	B	C	B	C	C

※表内の種料は種付け料（単位万円）、ダートはダート適性で◎が一番よく△が悪い、成長の普は普通、持は持続、早は早熟、能力値は3段階評価でAが一番高いことを示します。

悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

陽気な仲間たちと過ごす暑い夏がもうすぐ始まる…

今回は魔法&奥義に関する情報などを、徹底解説！　さらに読者コーナーも拡大版でお届けするぞ。さて、このページに掲載しているイラストだけど、これが初回限定版のパッケージイラストなのだ。右半分がPS版、左半分がSS版のもの。電撃G'sマガジンではこのイラストが投げ込みポスターになる予定なので、よろしくね。

©Starlight Marry／Media Works Inc. セルワーク　JCスタッフ 監修／mpo

オープニングムービーもバッチリな仕上がり！

発売に向けて着々と開発の進む『悠久幻想曲』に新たな見所が判明！　なんとオープニングにはSS版と同様にアニメーションで展開するムービーが用意されていたのだ。気になる内容はというと、各キャラの日常生活やこれから起こる大事件を予感させるようなシーンがギッシリ描かれていて、まさにゲームの雰囲気そのままって感じ。かないみかさんの歌うオープニングソングもピッタリでとっても魅力的な仕上がりになっているぞ。今回はPS版だけに流れるオリジナルカットの部分を特別に掲載。SS版では見ることができない場面なので、よ～くチェックしておこう！

悠久幻想曲

8.28(予) 育成SLG	▶¥5,800　▶メティアワークス
	▶MC(1ブロック)

戦闘時はもちろん育成時にも役立つ!?

魔法&奥義を徹底解説!

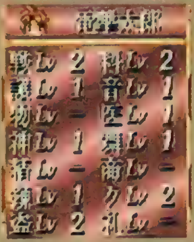
魔法や奥義（必殺技や特技のようなもの）は、『悠久幻想曲』の世界ではごく日常的に使われているもので、人々の生活にも深く浸透している。この世界で生き抜き、ゲームをクリアするためにはできるだけ多くの魔法や奥義を会得しておく必要があるのだ。そこで、ここでは覚え方やそれぞれの特長、さらに具体的な使い方についてバッチリ解説していこう。まだ発売前だけど、覚えておいて損はないぞ。

プロフィール画面でチェックだ

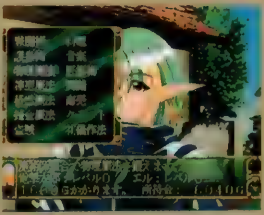
◀覚えた魔法や奥義は、各キャラごとにプロフィール画面で確認できる。こまめにチェックしてみよう

覚え方はどちらも共通

さっそく覚え方について紹介するぞ。魔法と奥義の覚え方はどちらも同じ。仕事をしたり、休日にスキルの鍛練を実行してスキルレベルを上げれば良いのだ。レベルが特定の数値になると自動的に魔法や奥義を覚えることができる。鍛練するスキルによって覚えられるものが異なるので、誰に何を覚えさせるか決めてからスキルレベルを上げていくのがポイントになりそう。



▲どんな技を覚えさせるかで、個性が決まるぞ。



▲特定の仕事を集中的に実行していこう。◀スキルの鍛錬をしたからといって、必ずレベルアップするとは限らない。

魔法 全4タイプ最高20種類が覚えられる

▶魔法は戦闘時とスゴロク時のみ使うことができるのだ

魔法には物理、神聖、精霊、錬金の4タイプがあり、それぞれ5種類ずつ用意されている。その大きな特徴は、使用するとMPを消費するということ。MPがゼロになると使えなくなくなるのでMPの残量には要注意！

▲下で紹介したのは各タイプで最初に覚えられる魔法だ。上級魔法もお楽しみに！

おもな魔法一覧

スキル	名称	効果
物理魔法	ルーン・バレット	小さな炎の弾を作りだし、それをぶつけて敵1体にダメージを与える
神聖魔法	ティンクル・ケア	癒しの波動を送り、味方1人のHPを少しだけ回復する
精霊魔法	ウンディーネ・ティアズ	水の精霊の加護を受けることで、術者のHPが毎ターン少しずつ回復する
錬金魔法	フレイム・ジェイル	敵の頭上から炎を降して重圧を加え、敵1体に毎ターン、ダメージを与える

奥義 1人が覚えられる奥義は最高10種類まで

奥義は育成時に効果があるものや、戦闘時に任意で使うものなど多種多様。全20種類のうち、1人が覚えられるのは最高で10種類。キャラによっては10種類覚えられない者もいるぞ。

◀奥義を修得するのは大変だが、覚えるだけの価値は十分にあるぞ。

▲任意で使う奥義には回数制限アリ。使いどころがポイントになる

おもな奥義一覧

スキル	名称	使用時	発動方法	効果
戦闘術	連撃	戦闘時	任意	敵1体に対して何度も攻撃を加え、ダメージを与える
護身術	カウンター	戦闘時	自動	敵の攻撃に対し、一定の確率で自動的に反撃
盗賊	韋駄天	スゴロク時	自動	スゴロクバトル時に出た目の数よりも移動数が増加する
料理	こしょう爆弾	戦闘時	任意	成功すると敵を同士討ちさせることができるようになる
音楽	しごとのかぞえうた	育成時	自動	各キャラの仕事の成功率が自動的にアップする
商売	あきんど根性	育成時	自動	仕事の報酬などで得られるお金か自動的にアップする

イベントに登場する街の住人たちを紹介！

仲間にできるメインキャラ10人のほかにも『悠久幻想曲』には、個性豊かなサブキャラたちがた～くさん登場するぞ。今回はそのサブキャラたちをバッチリ紹介だ。特に要チェックなのは、アリサ、テディ、リカルド、アルベルト以外の6人。出番は多めなんだけど、ゲームではあまり深く紹介されないのだ。ここでしか読めない情報もあるので念入りにチェックしておこう。

トリーシャ・フォスター

▲自警団の隊長リカルドの一人娘。明るく人見知りしない性格でエルやシェリルと仲良し。家事全般を1人でこなすしっかり者でもある。

アリサ・アスティア

▶夫を亡くして以来、たった1人で「ジョートショップ」を経営してきた女主人。心優しく献身的で、いつも自分のことよりも先に他人のことを心配してしまう。

イヴ・ギャラガー

▲旧王立図書館でアルバイトをしている女性。論理的かつ合理的な性格で、何事もキッチリしていないと気がすまない。

テディ

▼亡きアリサの夫がどこからか拾ってきた魔法生物。アリサを「ご主人様」と慕い、目の不自由な彼女をいろいろとサポートしている。性別はオス。

アルベルト・コーレイン

▶自警団の団員。リカルドの右腕的な存在で、槍を使った攻撃を得意としている。化粧好きというウワサも…

トーヤ・クラウド

▼"クラウド医院"の院長で自称、天才医師。真面目な性格で医療技術はすばらしいものを持っている。年齢は30歳。

リカルド・フォスター

◀エンフィールドの自警団の隊長。すでに50歳を越えているが、その力はいまだ衰えてはいない。性格は礼儀正しく真面目。

紅月

▶満月の夜にだけ現れる謎の戦士。無口で敵対するものには容赦なく剣を振るう。

橘由羅

▼キツネのような耳とシッポを持つ"ライシアン"という種族の女性で、オープンかつ気まぐれな性格。メロディと一緒に暮らしているが姉妹ではない。

ローラ・ニューフィールド

◀お嬢様育ちでとってもワガママな女の子。色恋沙汰には敏感で、そういった話によく首を突っ込んでくる。

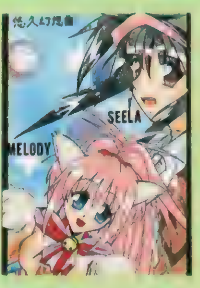
第3回 『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

みんなから届いたイラストハガキを数多く掲載するべく、そして『悠久』関連の超見逃せない情報を紹介するため、今回は読者コーナーもドーンと拡大だ。最後までしっかりチェックしておこう。

イラストのお♥部♥屋

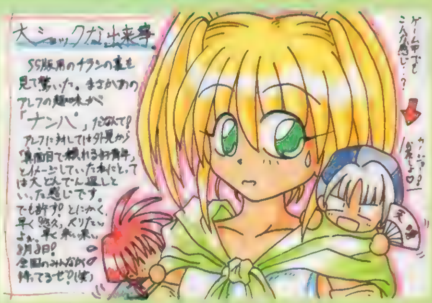
毎日編集部には『悠久幻想曲』を応援するおハガキがドッサリと届いている！　まさにウレシイ悲鳴って感じだ。その中から今回は21作品を一挙に掲載しちゃうぞ。残念ながら載らなかった人、ホントにゴメンね。まだまだ引き続き募集中なので、どんどんチャレンジしてほしい。

▼大阪府　Z－80エイ！さん：背景、色使いともとってもグーなのだ。



▲神奈川県　上木リョウさん：思う存分ゲームにハマっちゃおう。

▶宮城県 TAKEさん：出会いのシーンからアレフの趣味が炸裂。乞うご期待。



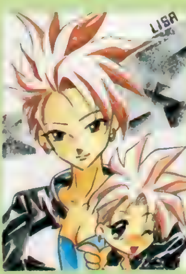
▼北海道　王仁ゆきさん：大きめの鈴がイイ感じ。歩くたびに鳴りそうだね。

▶北海道　霊魔さん：ピートの声を担当するのは大谷育江さん。ピッタリなのだ。

◀茨城県　桜貝麻葱さん：女性が苦手なクリスくん。アレフとペアで仲間に加えるのがオススメ！

▼東京都　おかだ有理さん：少女コミック風のタッチがお気に入り。次も待ってるよ。

▼岡山県　鮎川めぐみさん：コメントも添えてくれるとうれしいな。



▲神奈川県　陸さん：ピートにはどんなイベントが用意されてるのかな。

◀富山県　月弥おぼろさん：手に持ってるのは女の子の部屋のカギらしい。

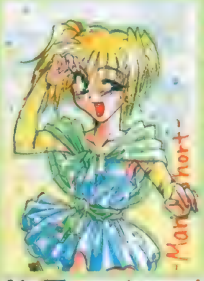
▼埼玉県　あさみうはるさん：次回のクリスも楽しみにしてるよん。

▲北海道　瞬さん：明るい表情がグー。パティは笑顔もカワイイね。

▼神奈川県　龍花月さん：3人で協力すれば、どんな仕事もバッチリだ。

▼茨城県　十六夜さん：シーラを仲間にして楽しい時間を過ごしてね。

◀長崎県　凱羅一覇さん：この次はほかのキャラにも挑戦してみてね



▶岩手県　玉蘭さん：ラウンド1はエルの勝ち！　口を引っ張られたマリアの表情がとってもイイ感じ。↓

▲埼玉県　Protf.Mさん：慌てて運ぶとひっくり返しそう。

▲静岡県　やあさん：ラウンド2ではマリアが勝利！　ラウンド3は？

▶長野県　前りょんさん：パーティはわかったけど、本命は？

▲大阪府　神藤由香利さん：毛糸の玉にじゃれていたのかな？

▼北海道　LU－Aさん：お嬢様育ちのシーラはやはり家事が苦手かも。

情報パラダイス

ゲーム以外でも『悠久幻想曲』は元気いっぱい！　サントラCDにラジオドラマ、関連グッズも続々発売されちゃうぞ。今回はそれらの情報を詳しく紹介していこう。

★ラジオドラマいよいよスタート

魅力あふれる『悠久幻想曲』の世界をいち早く体験したいなら、毎週日曜日に放送されている「子安・氷上のゲムドラナイト」をチェ〜ック！　この番組内で、なんと『悠久幻想曲』のラジオドラマが放送されているのだ。期間は7月6日から毎週日曜日。時間帯はTBS・HBCは25：00〜25：30。MBSでは21：25〜21：55。さっそくラジオの準備だ。

★魅力のCD続々リリース

PS、SS版のOP、EDソングとゲーム内で使用された全BGM。さらに南央美さん、長沢美樹さんが歌うオリジナルソングを収録したCD「悠久幻想曲」が7月18日に、現在放送中のラジオドラマも「悠久幻想曲ドラマCD」として8月6日に発売だ。どちらもポニーキャニオン・サイトロンレーベルから発売で、価格は￥2,548（税込み）だぞ。

★『悠久』グッズ発売決定!

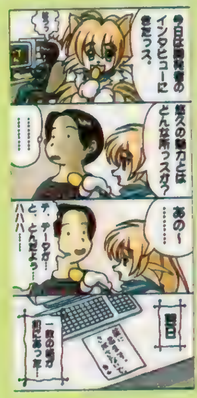
みんなの熱いご要望に応え『悠久幻想曲』のグッズ化がついに実現！　発売日は7月18日。まず最初はナンバリング付きの図書カード、Tシャツ2種、ポスター2種、ポストカード3種、マウスパッド4種の、5つのアイテムが発売される予定。詳しいことは下に紹介したユーザーサポートまで！

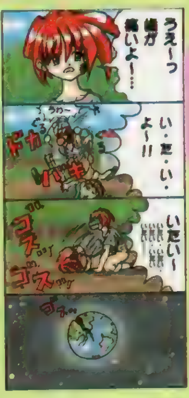
ラミカード（10種）、テレカ（12種）、下敷き（2種）、キーホルダー（10種）、バンダナ（3種）、ピンバッチ付きキャップ（10種）、ピンバッチ（10種）、ジグソーパズル、レターセット　など

※グッズの発売日、販売する店舗など詳細はユーザーサポートまで。
TEL052-773-7083

★イラストハガキ募集中

みんなの力作ぞろいのイラストハガキはもちろん、今回の記事の感想、このなかよし倶楽部でやってほしい企画や希望なども引き続き募集中。『悠久幻想曲』のグッズ化も実現したし、願いはきっとかなう！　いますぐペンを取ってキミの思っていることを書き、編集部に送ってくれれば記事に反映される可能性は大かも!?





面白4コママンガも大募集!

挑戦者求む!!

大人気の「イラストのお部屋」に続く定番のコーナーとして「面白4コママンガ」コーナーの設立が決定したぞ。このコーナーでは『悠久幻想曲』に登場するキャラをモデルにしたコミカルな4コママンガを大募集！　ウデに自信のある方、いますぐハガキに描いて送ってね。ちなみに上に掲載したのは開発スタッフの方が描いてくれたもの。これに負けない面白い作品を待ってるよ！

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PS編集部『悠久幻想曲』
イラスト&言いたい放題の係まで!

オマケ情報 PS版とSS版の違い

2作品を見比べて最初に気づくのは、オープニングに流れるアニメムービーの違い。両者とも時間的には約2分と同じだが、その中の約1分間だけそれぞれ違ったオリジナルシーンが流れるのだ。また以前にも紹介した通り挿入歌も異なるぞ。SS版ではオープニングソングとエンディングソングを畑亜貴さんが1人で歌っているのに対しPS版ではオープニングをかないみかさん、エンディングを氷上恭子さんが歌っているのだ。内容的な違いについては現在確認中なので続報を待ってね。

SS版のオープニング

▼SS版のオープニングに流れるアニメムービー。基本的な内容は同じだが、いくつかのシーンが違っている。

【イベント情報】「プレイステーション　サマーフェスティバル」にて『悠久』のイベントが行われる。日時・場所は、7／20(日)に大阪ツイン21ギャラリー（ゲスト：氷上恭子さん）で、7／27(日)に札幌パークホテルB1（ゲスト：西原久美子さん）で行われる。詳しくは左のユーザーサポートまで。

あの子とハッピーエンディングを迎えるためのパーフェクト攻略第１弾！

同級生２ 鳴沢唯・片桐美鈴 安田愛美・都築こずえ の4キャラを完全追跡!!

待ちに待ったＰＳ版『同級生２』も、ついに発売まで１カ月を切り、ますます期待も膨らんできたところ。そこで今回から、完全攻略をテーマに毎回キャラクターをピックアップして紹介していくぞ。これさえ読めば、女の子を必ずモノにできる!!

同級生2

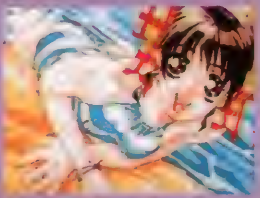
8/7 AVG	▶¥6,800 限定版¥13,800 ▶バンプレスト
	▶MC（2ブロック）

プレイ前の基礎知識を３つのポイントで紹介

「同級生２」には時間の概念や町の中の移動、シナリオの展開など、ほかの恋愛ゲームとは趣の異なる要素が取り入れられているので、初めてプレイする人は戸惑ってしまうかも。そこでここでは、『同級生２』をプレイする前に知っておきたい３つの基礎知識を紹介するぞ。とくにゲームの流れと時間経過は重要。ちゃんと把握しておこう。

①ゲームの流れを把握しよう

↓会話



↓イベント①

↓イベント②

まずゲームがスタートしたら、町を徘徊して女の子を探す。女の子と出会ったら、会話ができるようになる。中には１度会っただけでは会話できないキャラクターもいるので、何度も彼女と接して親睦を深める必要があるのだ。会話ができるようになると、そのキャラクターのシナリオが進展する（複数の人間との絡みも必要になる場合あり）ようになり、細かいイベントが起こるようになる。ここでのイベントというのは、あるシーンを目撃したり、デートや温泉旅行など見ておかなくてはいけない必須イベントのこと。イベントをこなしたあとも会話を続けることが重要で、ゲームの大半は会話とイベントの繰り返しになる。そしてゲーム終了間近になると、２人の仲を決定的なモノにするイベントが起こり、最終日が告白の日となる。キミは意中の女の子とハッピーエンドを迎えられるかな？

ラスト……告　白

②各女の子の出現パターンを知ろう

女の子は町中をウロウロ移動しているため、同じ場所でも違うキャラクターが出現する。この出現パターンは大まかに分けて３つあり、女の子によってタイプが異なるのだ。お目当ての女の子がどんな出現パターンなのかを知っておけば、会いに行くときに役に立つぞ。

◆固定出現

ある特定の場所に多く出現するのが、固定出現タイプ。場所さえわかってしまえば問題なく会えて、攻略も比較的簡単なのだ。

可憐・愛美・いずみ
美沙・美鈴・みのり
桜子・美佐子・美里

◆いろいろ出現

町のいろいろな場所に出現し、なかなか行動を押さえられないのがこのタイプ。時間との兼ね合いから、攻略するのが難しいかも。

唯・友美・洋子
佐知子・久美子

◆複合出現

ゲーム序盤は固定出現タイプだが、シナリオが展開して後半になるといろいろ出現タイプに変わる。これはこずえのみの特殊なパターンだ。

こずえ

③時間の経過と有効な使い方

主人公が町にある建物や公園、テニスコートなどのスポットに立ち寄ったときや電車で移動した場合、一定の時間が経過するようになっている。この時間経過が、ゲームを進行していくうえで重要なポイントなのだ。行動のメインとなる時間帯は、朝の８時から夜の７時くらいなので、おのずと行動できる範囲が決まってくる。ムダなことをしていると、重要なイベントを逃してしまうことになるので注意。

◀▼時間帯を逃すと見られないイベントや、会うことができない女の子がいるので、時間の経過には要注意。

©BANPRESTO 1997©ELF 1995

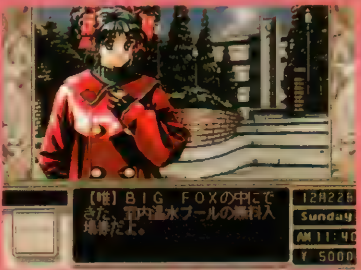
Character File·1 鳴沢唯

YUI NARUSAWA

彼女の一途な思いをしっかり受け止めよう

12月22日～24日 西御寺の動向に注意

この期間内に唯に会うと、町でナンパされた話をしてくる。いつもつれないそぶりする主人公に対して、ちょっと気を引こうとしているのかも。また24日には、唯とプールへ遊びに行くイベントが発生する。これは、PS版オリジナルのイベントなのだ。



◀24日に唯と会うと、一緒にプールへ行こうと誘われる。このあと隣町の室内プールへ出かけるのだ。

▲▶唯は町でナンパされるし、ライバルの西御寺は虎視眈々と唯のことをつけ狙っている。こりゃ大変だぜ。

▶唯とのプールイベントは、PS版オリジナルだ。楽しそうにはしゃぐ唯の姿を見ていると、こっちまで楽しくなるよね。

12月29日 お風呂でのハプニング

29日の夜に自宅へ戻ると、お風呂に入っている唯の入浴シーンを見ることができるのだ。主人公のことが好きな唯は、見られてもあまり動揺していない。決して見ようとして見たんじゃない……からね。

12月31日 唯からの告白

大晦日の夜、それまで主人公に対して表立って自分の気持ちを言わなかった唯が、ついに告白！ 突然の彼女からの告白に動揺する主人公だが、まんざら悪い気はしない。唯って健気でカワイイよね。

1月1日以降 2人の仲が急接近

年が明け、唯からの告白もあり、これから2人の仲は急速に接近していくぞ。まず、お正月には一緒に初詣へ行き、3日は公園で変質者に襲われている唯を助け、そのあとに抱き合ってキスすることができるのだ。今まで煮え切らない2人の関係だったけど、唯の長年の夢が叶ってやっと結ばれることができるってワケ。感動のエンディングは、キミの目で確かめてね！

▶晴れ着姿がとっても似合う唯♥ 一緒に歩くと目立つかな？

▲ドッキドキのキスの瞬間♥ これで、2人の距離はかなり縮まったんじゃないかな。

◀唯ちゃんピ～ンチ！ 変質者から彼女を助けるのだ。夜の公園は危険ですよ。

完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月22日～24日	AM 8:00～PM 6:00	校門
		八十八公園
		洋子の家
		あきらの家
		八十八駅
		テニスコート
		洋子の家
12月24日	AM 8:00～PM12:00	八十八駅・校門・旅行代理店・コンビニ
12月24日	PM 8:00～PM10:00	リビングルーム
12月25日～28日	AM 8:00～PM 6:00	リビングルーム
		自宅前
		校門
		天道のアパート
		八十八公園
		コンビニ
		旅行代理店
		市民病院
		白蛇ヶ池公園
		市民病院
		洋子の家
		八十八公園
12月29日	AM 8:00～PM 6:00	こずえの家
		八十八公園
		八十八駅
		いずみの家
	PM 7:00～PM 9:00	リビングルーム
12月30日	AM 8:00～PM 6:00	旅行代理店
		保育園
		テニスコート
		旅行代理店
		自分の部屋
12月31日	AM10:00～PM 6:00	コンビニ
		八十八駅
		旅行代理店
	PM 5:00～PM10:00	リビングルーム
1月1日	AM 8:00頃	リビングルーム
	AM 9:00頃	如月神社
1月2日	AM10:00～PM 6:00	自宅前
		いずみの家
		白蛇ヶ池公園
		校庭
1月3日	PM 5:00～PM 9:00	自分の部屋
		ホテルのロビー
		自宅前
		八十八公園
		八十八公園➡自宅前
1月4日	AM10:00～PM 1:00	リビングルーム
	PM 6:00頃	リビングルーム
1月5日	特になし	
1月6日	AM 1:30～AM 3:00	リビングルーム
	PM 8:00～PM10:00	自分の部屋➡唯の部屋
1月7日		学校の屋上

※スケジュールカレンダーの見方……基本的に表記してある場所へ、(時間内に)上から順番に行けばストーリーが進みます。また、イベントで強制的に移動するものもあるので注意してください。

Character File・2

片桐美鈴

落ち込んだ先生を優しくケア♥

12月23日 美鈴先生の買い物に付き合う

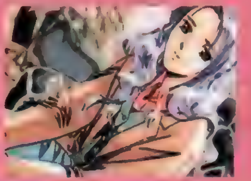
如月町にあるスタジオATARU前で、買い物に来た美鈴先生にバッタリ会う。先生の頼みで買い物に付き合うことになり、彼氏へのプレゼントの相談をされるのだ。

12月25日 彼氏とのケンカを目撃!!

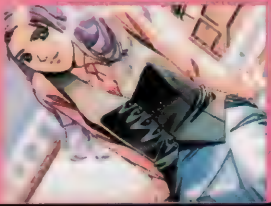
25日に白蛇ヶ池公園へ行くと、彼氏と言い争っている先生を目撃する。どうやら彼氏とうまくいっていないようだ。これは主人公にもチャンスありって感じかな。

12月31日 恋に破れた先生を慰めるのだ

大晦日だというのに、先生は彼氏と別れ話……。先生がホテルのロビーで落ち込んでいるところを発見したら、優しく声をかけてあげよう。そのあと、レストランで食事をし、酔いつぶれた先生を担いでホテルの部屋へ。そしていい雰囲気になり…。



▲いつもは強い女性を感じさせる先生も、失恋したときは落ち込むんだね。



▶教え子と女教師のちょっと危ないツーショット。先生の大人の魅力にメロメロな感じです。

完全スケジュールカレンダー

日付	時　間	場　所
12月22日	AM 9:30〜PM 6:00	職員室
12月23日	PM12:00〜PM 3:00	スタジオATARU
12月24日	AM 8:00〜AM 9:00	職員室
12月22日〜24日	AM 8:00〜PM 6:00	(その日に初めて会う)
	(24日のみPM12:00まで)	八十八駅・校門・旅行代理店
		コンビニ
12月25日	AM 9:00〜PM11:00	白蛇ヶ池公園
12月26日	AM 8:00〜AM 9:20	職員室
12月27日	AM 9:00〜PM11:00	如月神社
12月28日	AM 8:00〜AM 9:20	職員室
12月29日	AM 9:00〜AM11:00	ステーションホテル
		ホテルのロビー
		ステーションホテル
		ホテルのロビー
		ステーションホテル
12月30日	AM 8:00〜AM 9:10	職員室
12月31日	PM 5:00〜PM 7:00	ホテルのロビー
		ホテルのレストラン
		ホテルの部屋
1月1日〜3日	とくになし	
1月4日〜6日	PM12:00〜PM 3:00	BIG FOX
1月7日		職員室

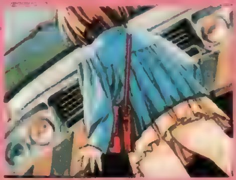
Character File・3

安田愛美

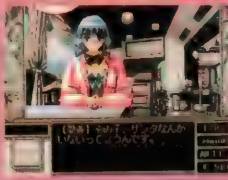
園児とサンタがキーワード!!

12月23日 園児のために一肌脱ぐのだ!

23日は大忙し! 保育園の前でトラックにひかれそうになっている園児を発見し、体を張って助ける。すると愛美がお礼がしたいと言って、喫茶店で楽しく語らう。ここからが大変で、まず如月町のスタジオATARUへ行ってビデオを購入。次に学校の演劇部でサンタの衣装を借りるのだ。



▶保育園から帰ろうとしている女の子の園児が、トラックに。ここは迷わずに、彼女を助けるのだ。



◀お礼をかねて、喫茶店で愛美とツーショット♥ 彼女から園児とサンタについていろいろ聞かされる。

12月29日 天道の失恋劇を目撃する

前々から愛美をつけ狙っていた天道が告白するが、この日、見事に振られてしまう。これでライバルがいなくなったワケだ。よしっ。

▲ウシシ、天道が愛美に振られるところを目撃。あきらめの悪い天道だが、これだけハッキリ言われちゃうとねぇ。

1月1日 正月から縁起がいいね♥

夜の保育園で愛美とツーショット。いいムードの中、唇を重ねる。

▶愛美とのキスは、とっても新鮮♥

完全スケジュールカレンダー

日付	時　間	場　所
12月22日	AM 9:00〜PM 3:00	保育園
12月23日	AM 8:00〜PM12:00	保育園
	AM11:00〜PM 3:00	保育園➡喫茶店
		スタジオATARU
		演劇部の倉庫
12月24日	PM 6:00〜PM11:00	保育園➡天道のアパート
12月25日	とくになし	
12月26日	AM 8:00〜PM 8:00	保育園
	AM 9:00〜PM 8:00	八十八駅
12月27日	AM 8:00〜PM 8:00	八十八駅
12月28日〜29日	PM 5:00〜PM11:00	自宅前➡八十八公園
12月29日〜30日	AM 8:00〜PM 8:00	保育園または八十八駅
	AM 9:00〜PM 4:00	保育園
12月29日〜31日	AM 8:00〜PM 8:00	保育園
12月31日	とくになし	
1月1日〜5日	PM 6:00〜PM 9:30	自宅前➡保育園内➡八十八駅
1月1日〜6日	AM 9:00〜PM 3:00	1、3、6日は八十八駅
		2日は旅行代理店
		4日は保育園またはマンション
		5日は八十八公園
1月7日		愛美からの告白

Character File・4 都築こずえ

攻めとフォローが大切なのだ

12月22日〜24日 図書室でデートの約束をしよう

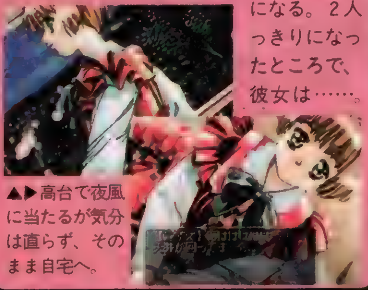
学校の図書室へ行くと、こずえとぶつかって彼女が倒れてしまう。助け起こしてから会話をすると、25日にテニスをしようと誘いがある。もちろん返事はOKだよね。

12月25日 テニス

楽しみにしていたこずえとのテニスだが、ちょっとしたハプニングで彼女がケガをしてしまう。このまま別れるのもつらいので、27日に映画を見る約束をすることに。次のデートは無事にできますように！

12月27日 デート①

映画を見たあと、レストランで食事をする。ここでこずえの様子がおかしくなるので、神社の高台で一休み。しかし、ここで彼女が倒れてしまい、自宅で看病することになる。2人っきりになったところで、彼女は……。



▲▶高台で夜風に当たるが気分は直らず、そのまま自宅へ。

1月5日 デート②

仲直りしたところで、公園へ遊びに行く。そのあと、彼女からの誘いでプールでデート♥

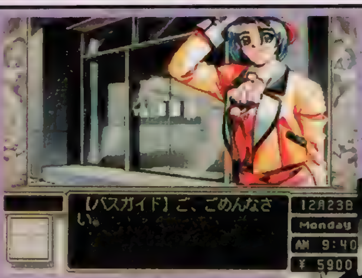
完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月22日	AM 9:00〜PM 6:00	自宅前
		体育館
12月22日〜24日	AM 8:00〜PM 5:00	図書館
12月25日	AM 9:30〜AM10:30	テニスコート
12月26日	とくになし	
12月27日	PM12:30〜PM 1:30	スタジオATARU
12月28日	とくになし	
12月29日〜30日	AM 9:00〜PM 6:00	コンビニ
		学校の屋上
		旅行代理店
		校庭
		旅行代理店
		校庭
12月31日〜1月2日	AM 9:00〜PM 6:00	旅行代理店
		コンビニ
		図書館
		旅行代理店
		白蛇ヶ池公園
1月3日〜4日	AM 9:00〜PM 6:00	弓道部練習場
		八十八公園
		西御寺の家
		ゲーセン
		あきらの家
	AM10:00〜PM 5:00	学校の屋上
1月4日のみ	AM 8:00〜PM 5:00	西御寺の家・可憐の家・あきらの家
1月5日	AM 8:00〜AM10:00	自宅前➡八十八公園➡BIG FOX
1月7日		保健室(こずえに告白)

次回予告

次回は6人をパーフェクト攻略!!

さて、今回の攻略はいかがだったかな？　まだソフトが発売されていないけど、実際プレイするときには絶対に役に立つからこの号は捨てないようにね（笑）。そして次回は、温泉旅行のイベントに関する永島親子を始め、バスガイドの野々村美里と同級生の篠原いずみ、舞島可憐。そして唯一の母親、鳴沢美佐子の6人を完全攻略するぞ。美里といずみは、温泉旅行をクリアしておかないとハッピーエンディングを迎えられないキャラクターなので、こちらも要チェック。そのあとも残りの5人＋PS版オリジナルキャラの2人もちゃんとフォローしていくぞ。



野々村美里

◀カワイイ制服のバスガイドさんといえば、やはり野々村美里。でも彼女には彼氏がいるんだ。

篠原いずみ

◀主人公の同級生で、弓道部の部長を務める篠原いずみは、お金持ちのご令嬢なのだ。とはいっても気取るところはまったくなく、気軽に話しかけてくれる。ボーイッシュな雰囲気がいいよね。

永島久美子

▼生まれたときから田舎の温泉街で育った久美子は、華やかな都会にあこがれている。純真無垢で、とっても無邪気な女の子なのだ。

永島佐知子

◀夫を早くに亡くし、一人娘の久美子を女手ひとつで育ててきた永島佐知子。主人公が訪れる温泉旅館の女将で、とっても色っぽい大人の雰囲気たっぷりなのだ。

ガンバレット

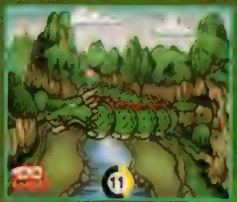
GUNBULLET

アーケードで大人気を誇ったあのガンSTGの、発売日が8月7日に決定!しかも、PS版オリジナルの特別仕様も追加され、これでもかっていうくらいに完成度のアップしたゲームに仕上げられているぞ。そのゴージャスな内容を、ドーンと紹介することにしよう。

ガンバレット

8 7 ガンSTG	▶¥5,800／¥7,800(ガンコン同梱版) ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック) ▶ガンコン

痛快に撃ちまくって笑える個性派ガンSTG



特徴1 すぐになじめる明快ルール

ステージごとに定められたクリアのルールは、どれもわかりやすいものばかり。初めてプレイする人でも、何をすればいいのかすぐ理解できるので、友だちを家に呼んだときに遊ぶ接待用ゲームとしてもかなり重宝しそう。

▲各ステージの最初にも、ノルマを紹介するデモが挿入されるのだ

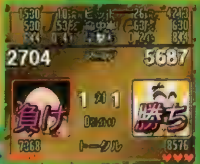
特徴2 バラエティ豊かなゲーム内容

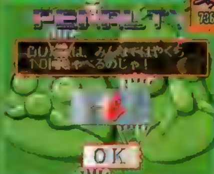
標的の状態、弾数制限、時間制限などの[illegible]はステージによってかなり違うし、中には撃破ではなく「オヤジの護衛」がクリア条件という変わったステージまで登場する。毎回違った目標のもとにプレイするので、飽きることなくゲームが楽しめるぞ。

▲オヤジを助けるのが目的の面も

特徴3 バッチリ盛り上がれる多人数プレイ

普通のモードを2人同時でプレイして互いの戦果を比べることはもちろん、2〜8人で[illegible]モードも用意されている。1人プレイより断然アツくなれるぞ。





◀▲成績発表[illegible]敗者[illegible]

特徴4 やり込みがいタップリの奥深さ

[illegible]ステージでは[illegible]狙う[illegible]さ[illegible]とけて[illegible]瞬間的[illegible]力を問われたりと、テクニックを磨く要[illegible]盛り[illegible]難易度も[illegible]用[illegible]いて、[illegible]ほど[illegible]な目標を[illegible]つけら[illegible]

▲バクダンを撃つとペナルティ。撃ち分けを完全マスターするのは至難だ

C (株) ナムコ

各種モードもメチャ充実！やりごたえもバッチリなのだ

多種多様なモードの充実ぶりには、ほんとうにビックリさせられる。自分の好みに合わせていろいろな遊び方を満喫できるのもこのゲーム最大の魅力なので、目標に向かってひたすらクリアしていくのもよし、友達と競い合うのもよし、1人でストイックに腕を磨くのも良し！ ここではゲーム中に用意された多様な各種モードを駆け足で見ていくことにしよう。

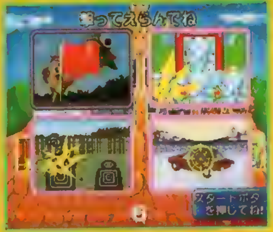
とりあえず普通にゲームを遊びたいとき

アーケードモード

▲4段階の難易度から、好きなコースを選択できるぞ。

アーケード版をそのまま再現したモード。最初に難易度別のコースを選択し、練習なら19種類、初級なら38種類、上級と激ムズなら46種類の中からランダムに選ばれた全16（練習は4）ステージをクリアしていく。

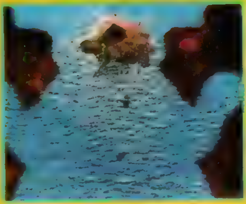
スペシャルモード



◀アーケードモードにはない、楽しいステージがいっぱい。

アーケード版には収録されていない、PSオリジナルのステージが満載の新モード。基本的なゲーム進行システムはアーケード版と同じものが採用されている。

クエストモード



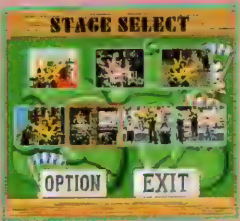
▲デモ画面にも登場するガンバレッ島が舞台になる。

戦闘がガンSTGで展開するRPGモード。ノリが『ワールドコート』や『F(ファイナル)ラップツイン』(共にPCエンジン)の傑作クエストモードと同じ。これでピンときたファンは要チェック！

ゲームの腕を上げたいと思っているとき

トレーニングモード ステージセレクト

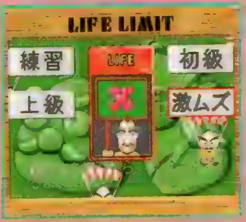
好きなステージを選び、1ステージごとに独立したプレイを楽しめるモード。ほかのモードでの進行状況に応じて、選べる範囲も変化する。



▲好きなステージを選択して、ゲームを始めることができる。

トレーニングモード ライフリミット

命が尽きるまで、延々と各種ステージに挑戦し続けられるモード。命は、ノルマをこなせなかったり、ペナルティで減ってしまうぞ。



▲このモードでも、好きな難易度コースを選択可能だ。

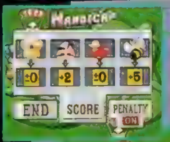
トレーニングモード カテゴリーセレクト

▶各種用意されたカテゴリーから、挑戦したいものを気分で選ぼう。

ステージのタイプに合わせて分類されたカテゴリーを選択し、そのカテゴリー内のステージを順にプレイしていけるモード。苦手なタイプの練習には、もってこいだ。

友だちなどみんなで楽しみたいとき

パーティープレイモード スコアバトル



◀▼実力に合わせてハンデも設定できるので、白熱した戦いが楽しめるのだ。

2～4人で、ランダムに選ばれた4つのステージを順にプレイして、その総得点の高さで「優勝～ビリ」までの順位が判定される。

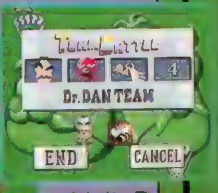
パーティープレイモード トーナメント

◀▼戦いはトーナメント方式で行われる。優勝を目指してGO！

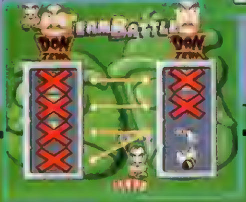
スコアバトルの対戦形式をトーナメントにしたモード。1つの戦闘は1対1で行われ、ステージは各対戦ごとに異なる。得意なステージが回ってくるように祈ろう。

パーティープレイモード チームバトル

2チームに分かれ、先に登録したプレイヤーから勝ち抜き式で1対1のバトルを繰り広げる。先に全滅したチームが負けで、最大8人まで参加できる。



▲参加者の登録時に、参戦の順番も決定。



▼片方のチームが全滅するまで、対戦は続く

PS版で新しく追加の25ステージを大紹介!!

PSだけのオリジナルステージは、なんと25種類も収録されている。その内容も、アーケード版をアレンジしたものがあるかと思えば、ポリゴンを使ったまったく新しいものまで千差万別。発売日が待ち切れない人も多いと思うので、全オリジナルステージをまとめて紹介しよう。どれもこれもプレイするとすごく楽しいぞ

順番に注意

◆数字順にマトを壊せ

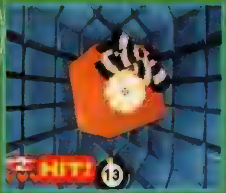
数字が書かれたマトが飛び出すので、1、2、3の順に撃てばOK。順番を間違えて撃ってしまうと、ミスとしてペナルティを課せられてしまう。制限時間以内に、指定された数のマトを破壊できればノルマは達成だ。

一発も外すな！

◆落下する酒ビン撃ち

オヤジが酒ビンを落とすので、落下までのわずかな時間内に撃ち落そう。使える弾は1発しか与えられていないので、ミスは許されない。

◆一発も外さず立方体を撃て

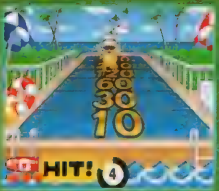


回転する立方体の各面に張りついた、6つのマトを破壊しよう。制限時間にすべてを撃つのは、意外とムズい。

◆交互撃ち

交互に飛び出すマトを撃っていく。1発でも外すと即アウトだ。

◆迫り来るオヤジ



走ってくるオヤジの持ったマトを撃て！ 遠い段階で決めるほど、得点も高くなる。

ターゲットを探せ

◆高級品ぶっ壊し

壊した家財の総価格が一定ラインに達していたらノルマ達成となる。与えられる時間が非常に短いので、高級品だけを狙って破壊しないとクリアは難しい。瞬時の的確な判断が重要なのだ。

◆見本と同じ物を一つ撃て

見本と同じものを探してしとめよう。成功すると新しい見本と標的が次々と表示され、一定時間内に指定個数を破壊できればノルマ達成だ。

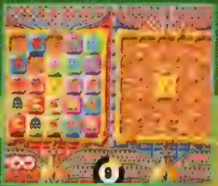
◆見本と同じ物をすべて撃て

12個のヌイグルミの中に、見本と同じものが数個混ざっているので、そのすべてを破壊しよう。一通り破壊すれば、ノルマ達成となるけれど、余計なものを撃ってしまった場合はその個数に応じて命が減ってしまう。

◆悪人を捜せ

たくさんの一般人の中に、武装した悪人が○人隠れている。その悪人を探し出して、すばやく撃ち倒そう。一般人を傷つけないように！

◆ペアを捜せ



24枚のプレートの中からペアのプレートを見つけ出し、2枚1組を連続で命中する。規定枚数のプレートを破壊できればノルマ達成で、全部撃ちぬけばパーフェクトで高得点だ。

◆蜂ミツのビン撃ち

穴から顔を出す数匹のクマさんたちの中に、蜂ミツのビンを頭にのせたクマが1匹いるので、そのビンを撃ち壊そう。同じことを数回繰り返して、規定の数以上のビンを壊せればクリアだ。

動く標的を捉えろ

◆ディグダグバンバン

下から次々に現れる「ディグダグ」の敵キャラを指定個数破壊しよう。1匹につき数発の弾を当てないと破壊できない。

◆勢い良く奥に行く皿撃ち

天井に沿って奥に移動する数え切れないほどのお皿。これらを的確に捕らえて、指定枚数以上を撃てばノルマ達成となるぞ。効果音もリアルだ。

◆ハエを撃て

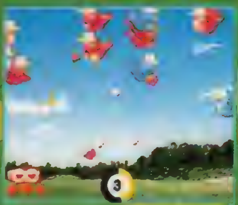
部屋の中を高速飛行する1匹のハエ。この小さな標的をしとめるのが、ここでのノルマになっている。弾は無限でも時間が少ないので難しい。

◆ディグダグクレー

左右から放たれる「ディグダグ」の敵（プーカァ、ファイガー）を、指定個数破壊する。標的の動きを早めに捉えて撃ち込むのがポイントだ。

相手を見極めろ

◆カモ撃ち



空中を乱れ跳ぶカモの群れ。この中から、決められた色のカモだけを狙っ……指定された数を……の……を……しまったら、やっぱりペナルティだ。

◆民間人を撃つな

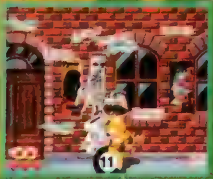
民間人の間を犯人が次から次へと現れる。狙……撃ち倒せば、めでたくノルマ達成だ。

狙いを定めて攻撃せよ

◆クリスマスツリー

……ツリーを……いきり破壊しよう。一定個数を破壊できればノルマ達成になるぞ。

◆お札を撃て



上から……てくるお札を撃つステージ。標的が……いえ、あまりトリッキーな動きはしないので、……ちまくればクリアできるぞ。

◆人間大砲

砲弾のかわりに大砲からドーンと撃ち上げられて、その視点で展開する、斬新なステージ。空中にいる間に、眼下に置かれたマトを撃ちまくろう。

◆ビル街の人間大砲

この大砲ステージでは、撃ち上げられるときに視点が上を向いているのが特徴。空中を飛んでいる間に、一定数の風船を割ればノルマ達成になる。

タイミングを計れ

◆立方体のマトを撃て

回転しながら逃げまわる立方体に張りつけられたマトを撃つ。弾は無制限なので、撃ち放題だ。

死ぬまでガンガン撃ちまくれ

◆走る車を撃て

ポリゴンで作られた暴走中の車をガンガン撃って破壊しよう。弾を連射する速さが決め手だ。

◆集団UFO撃ち

来襲したUFOを全滅させよう。ちなみに、撃ち落としたUFOからは宇宙人が飛び出すぞ。

◆ポリゴンヘリ

縦横無尽に飛び回る標的のヘリコプターは耐久力もかなり高い。狙いを定めながら撃って撃って撃ちまくらないと、ノルマ達成はできないぞ。ダメージによってヘリがどんどん壊れていくので、撃ち込んでいる実感もタップリと味わえるのだ。

あいたくて…

your smiles in my heart

篠原百合華

しのはら ゆりか

主人公の上級生。10年に1度の秀才と言われるほど頭が良く、性格もマジメ。「男女交際は学生には不必要」という信念を持っているが……。

二宮麻子

にのみや あさこ

ヒロインの双子の妹。姉と対照的なボーイッシュタイプで、男女構わずお節介を焼く世話好きな面も。おっとりとした姉をいつも心配している。

胸が熱くなる 新たな出会いの予感…

双子の姉妹、千菜と麻子の家の向かいに引っ越してきた主人公。彼女たちとの出会いが、『あいたくて…』の物語の発端となる。高校3年間の学園生活、移りゆく季節の中で起こる数々の出会い、別れ。ときには心奪われ、ときにはケンカして……。キミはそこでどんな恋愛を体験するのだろうか?

『ときメモ』の期待の恋愛シミュレーション

あいたくて… your smiles in my heart	
98年春(予) 恋愛SLG	▶価格未定 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

©1997 KONAMI

ただ「あいたい」って純粋な気持ち…あなたは感じたことはありますか？

「あいたい気持ち」をテーマに、コナミが贈るPSオリジナルの最新恋愛ストーリー。『ときメモ』とは違った魅力を持つヒロインたちの素顔を徹底チェックだ。

入江里沙
いりえ りさ

主人公の上級生で、学校を「かったるい」と言ってはサボる素行不良な所がある。年上の会社員と付き合っている、という噂も流れている。

二宮千菜
にのみや ちな

双子の姉。誰からも好かれる柔和な性格で、どこか感覚のズレた天然ボケ気味。まだ男の子と付き合った経験のない、恋愛初心者である。

スタッフが贈る第2弾!!

「告白」は恋愛のゴールじゃない？

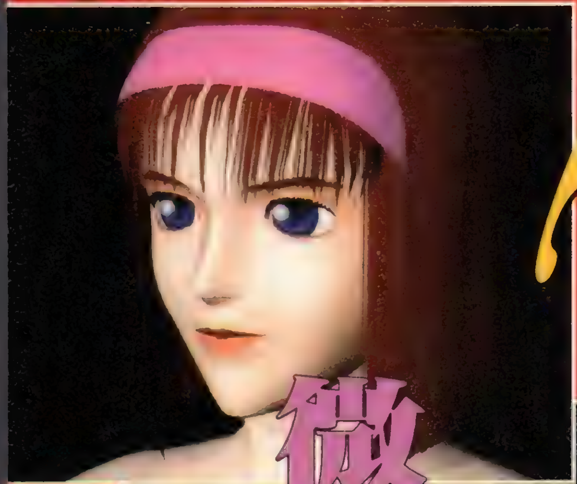
「告白」は『ときメモ』におけるエピローグ。女の子から告白されるため、自分を磨き、デートを重ね…。それが『ときメモ』というゲームの流れだったのだが、この『あいたくて…』はどうなのだろう？「告白」も1つの通過点とするような、今までにないゲーム進行に期待したいね。

▼この「告白」を越えるドキドキのシーンを期待！

※画面は『ときめきメモリアル～forever with you～』のものです。

キミだけのアイドルが誕生!

DEBUT 21



微妙な表情をポリゴンで表現

アンドロイドの美少女が芸能界にデビュー！ 彼女を立派なアイドルに育てるのがマネジャーであるキミの役目だ。今回はゲームの流れを紹介するとともに、気になるキャストを公開しよう。

アンドロイドのヒロインをキミの手で育てよう!

神崎アイ

DEBUT21
〜デビュー21〜

未定 育成SLG	▶価格未定	▶NECインターチャネル
	▶MC(ブロック数未定)	

アイドル大賞目指してがんばります!

1 効果的なスケジュールを組もう!

ヒロインのアイがどんなアイドルになるかは、キミの決めるスケジュール次第。女優系のアイドルにしたいなら、演技のレッスンをして演技力を上げ、仕事はドラマ出演をメインにしよう。レッスンは、その内容や期間を自由に設定できる。疲労がたまらないように注意しながら、実力と人気をUPさせていこう。

基本的なゲームの流れ

スケジュール決定 → 仕事(●テレビ出演 ●ラジオ出演 ●ドラマ収録 ●グラビア撮影) → パラメータチェック

スケジュール決定 → レッスン(●歌 ●ダンス ●演技) → パラメータチェック

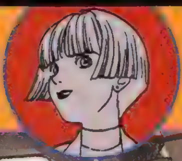
レッスン開始!

△歌なら、元気な歌と静かな歌のどちらかを選んでレッスンできる。

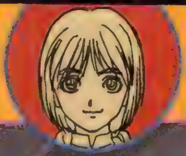
2 レッスン担当はあの3人!

『デビュー』という名前からもわかるように、実はこのゲームはあの名作SLG『誕生』のシリーズ最新作なのだ。前作の3人組が今度はアイを指導する立場で登場する

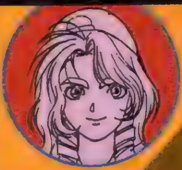
藤村さおり



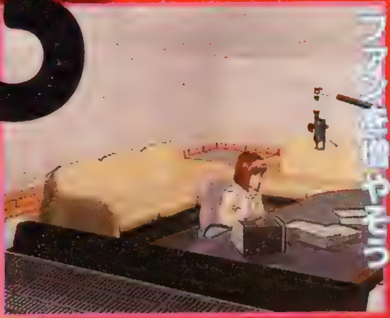
田中久美



伊東亜紀



3 仕事をこなして人気をUP!



ラジオのDJでファンを増やそう

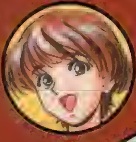
アイドルの仕事の内容は多岐にわたる。育てたいタイプに合わせてアイの仕事を選んでやろう。また、仕事の中にはオーディションを受けて合格しないとできないものもある。ライバルを蹴落としてでも、いい仕事を手に入れるのだ。

テレビの歌番組でお茶の間の人気者に

速報! アイと5人のライバルのキャスティングが決定

▶セクシーアイドルの沢田ゆり役には長沢美樹さん。

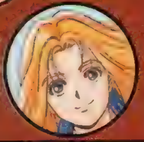
◀[illegible]真[illegible]を演じるのは[illegible]子さん。



◀マルチタレント[illegible]は[illegible]みわさんが演じる。

▼ヒロイン神崎アイの声[illegible]

◀演技派アイドル萩原亮子の声は池澤春菜さんが担当。



◀ロック系シンガーの井上美保の声は草地章江さん

4 タイムリミットは1年間!

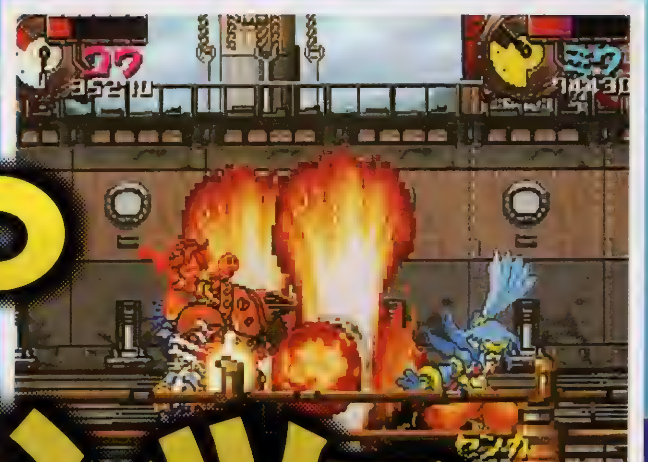
アンドロイドが活動できる期間は、社会的な限界により1年間と決まっている。この限られた時間内で栄光のアイドル大賞を目指すのがアイの目標だ。2人に与えられた365日をキミはどうやって過ごす?

◀アイのパーツは故障することもある。壊れたら即修理だ。

▶日頃のメンテナンスは欠かせない。

©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM. ©1997 IMAGEWORKS CO., Ltd.

痛快横スクロールACTいよいよ発売！

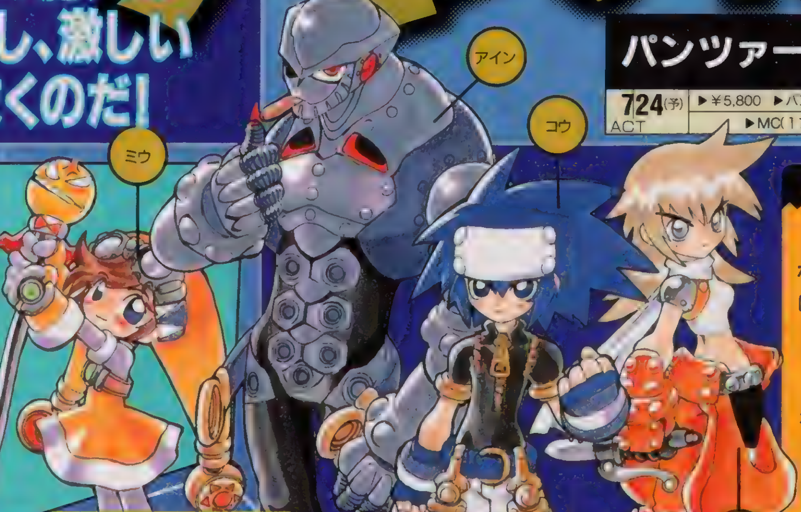


パンツァーバンディット

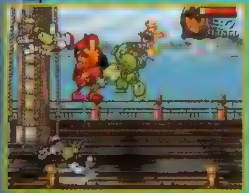
シンク＝伝説の魔人の力を使いこなし、激しい戦いを勝ち抜くのだ！

パンツァーバンディット

724(予) ACT ▶￥5,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック) MT 4P対戦可

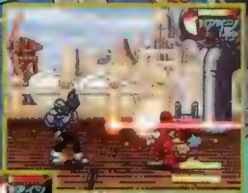


MIU ●ミウ



◀ショウキの背中につかまって戦う。

不思議な力を持っていることから、神の子と呼ばれてる少女。村の守護神である鬼神型のシンク、ショウキと共に戦う。



▼▶レーザーは通常攻撃としてボタンひとつで出すことができる。

EIN ●アイン

人型のシンクをもとに製造された戦闘用のサイボーグ。自分を捨てた組織への復讐と助けてくれた博士のために戦う。レーザーガンやグレネードなど、身体に強力な武器が隠されている。

KOH ●コウ

▶ライデンの2つの特殊能力を使い分けながら戦おう。

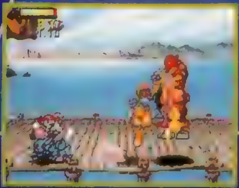
ズバ抜けた運動神経を持つ冒険好きな熱血少年。ドキドキできる敵を求めて旅をしている。連れているのは長剣に変形するシンク、ライデン。

▶ライデンを剣にして連続攻撃！

KASUMI ●カスミ

▶ハヤブサはタックルで攻撃

コウとは幼なじみで明るく活発な女の子。兄のジンを捜して旅をしている。連れているのは動物型のシンク、ハヤブサ。



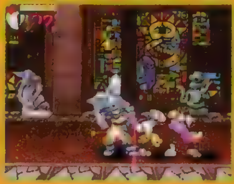
◀[illegible]

戦闘前の基礎知識

魅力的な数々のシステムの中から特に重要な２つのポイントについて解説していくぞ。

❶ガードの心配は無用

オートガードシステムが採用されているため、キー入力さえしなければ敵の攻撃が防げるのだ。



◀ただ立っているだけで防御状態になる。

❷ゲージを溜めたら大技だ

敵を攻撃するとゲージが溜まり、ゲージがMAX時にコマンドを入力すると大技が炸裂するのだ。

◀▼針で示されるゲージを溜めて、一発逆転を狙え！ちなみに帯状のものは体力ゲージ。

発動!!

 ©Fill In Cafe ©BANPRESTO 1997

STORY モード 序盤の4ステージでいきなりヒートアップ

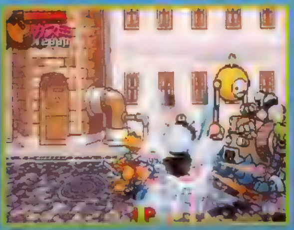
「アーク」に眠る[illegible]を[illegible]ユールテ[illegible]に、4人の主人公たちの[illegible]を描くストーリーモード。[illegible]

◀4人の中から1人を選んで戦闘開始。2人同時プレイも可能

▶序盤の4ステージは自由に選ぶことができる。まずはステージ1に挑戦だ。

STAGE●1 カザンの街

街の中で大乱闘！



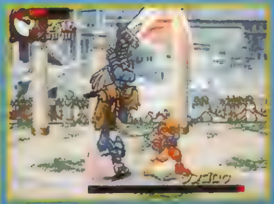
◀全ステージは[illegible]奥のラインに逃げちゃおう

カザンの街の[illegible]の上、さらに巨大な橋を渡りながら戦いを繰り広げていくステージだ。ラストには戦闘用アーマーに身を包んだグスタフとの戦いになる。ステージ1だからといって油断は禁物だぞ。

STAGE●2 グウの遺跡

最下層まで一気に突っ走れ！

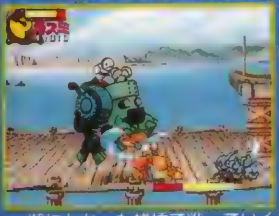
グウの遺跡は[illegible]にわかれていて、下に[illegible]ながら[illegible]っていくことになる。[illegible]層の広場には、巨大な剣を持ったボスのジンゴロウが待ちか[illegible]まえている。[illegible]



◀▲各階層ごとに敵がワンサカ。ラストのボスも超強敵。ここは苦労することになるかも

STAGE●3 メラの湖

桟橋の先には巨大戦艦が



◀[illegible]のある敵にぶちかませ

湖にかかった桟橋で戦っていくステージ。ここには耐久力のあるザコが続々出現するぞ。大技の使いどころを間違えるな！ 桟橋を突き当たりまで進むと、ボスのセンカとの対決になる。

STAGE●4 ラグー鉱山

鉱山には強敵がいっぱい!!

◀[illegible]ビックリなのだ

▶ボスのムドウの特殊攻撃にも注意

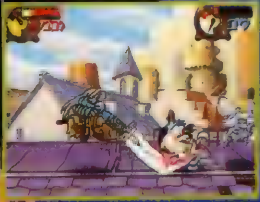
採掘用のメカやトロッコ[illegible]など、鉱山には[illegible]がかり登場する。気を抜くと大ダメージを受ける可能性アリの危険地帯だ。

この先さらなる激闘が待ち受ける

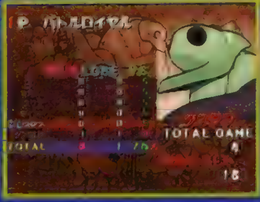
V.S モード ストーリーモードに登場したボスも使用可能に!

VSモードでは、2人対戦や4人参加のチームバトル、さらにバトルロイヤルなどが可能。選べるキャラは最初はメインの4人だけだが、ある条件を満たすと敵ボスも使えるようになるらしいぞ

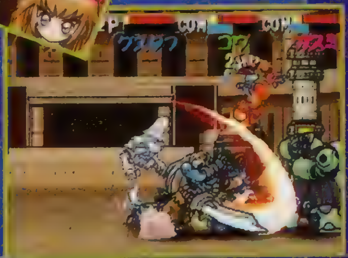
◀▼COMを混ぜてのバトルロイヤルも可能！ [illegible]



◀[illegible]うになっちゃうのだ



◀対戦成績などもバッチリ記録されるぞ



世界が注目するエンターテイメント大作!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

『スナッチャー』『ポリスノーツ』を制作した小島秀夫氏が贈る、最高のエンターテイメント作品! アメリカE3会場で公開されたプロモーションビデオの映像は、その期待が裏切られることはないと確信させてくれた。ソリッドスネークの迫真のアクションや、こだわりの演出の数々をそのまま伝えることができないのが残念だが、今回はこのビデオの中から『メタルギアソリッド』のハイライトシーンと、魅力のポイントを紹介していこう!

E3で公開されたプロモーションビデオを特別入手!!

潜入

『メタルギア』のゲームシステムの根幹をなすのが、敵に見つからないように行動するという発想。占領された基地に1人で潜入するソリッドスネークは、敵部隊の兵士たちの監視の目をくぐりながら任務を遂行しなければいけないのだ。その緊迫感が、3D視点によって最大限に表現されているのが、このビデオからも伝わってくる。なお、視点は上からの見下ろしと、キャラの主観視点、そして『バイオハザード』のような客観視点の3種類を使い分けていくことになるようだ。

◀画面右上のレーダーマップには、敵の視界も表示されるようになっている。

ESPIONAGE

◀設置された監視カメラの死角を移動。壁に張り付くようにして歩く、這って移動など、潜入活動のためのアクションも多いのだ。

▶旧作では特殊ゴーグルがないと見えなかった赤外線センサーを、タバコの煙を透かして確認!? さまざまなトラップをかわすのだ!

◀敵は視覚だけでなく聴覚も持っているので、サイレンサーや素手による消音殺人術を駆使。

▶あらゆる訓練を受けたプロフェッショナルならではのアクションが用意されている。

SILENT KILL

SCOUT

▲スコ[illegible]

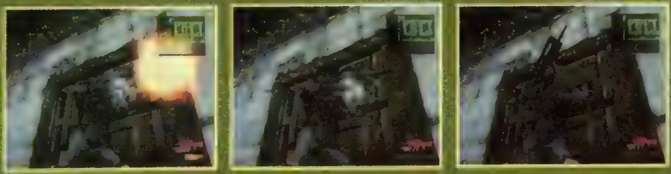
武装

ソリッドスネークや敵が使用する最新の兵器は、元フランス外人部隊の、アクションアドバイザー・毛利氏の監修により、超リアルに！

◀銃にはレーザーサイトが装備されており、3Dでの照準も一目瞭然。

◀誘導ミサイルは、ミサイルの主観視点で操作可能！

▶銃を撃つキャラの姿勢も、これまでにないリアルさ。



[illegible]

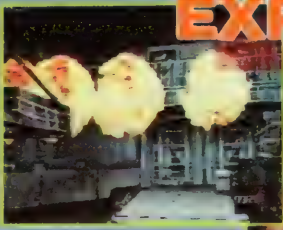
破壊

アクション映画ばりの、ダイナミックな戦闘が展開！スネークがセットしたC4爆薬で基地全体が爆発するシーンは、3Dならではの大迫力。

SHOOT!

▲▶派手に銃を撃ちまくるシーンも。静と動の両方のアクションの対比により、メリハリのある展開が生まれる。

EXPLOSION!



▲▶リモコンで起爆すると、次々に広がる爆発で敵兵が吹き飛ぶ。そこまで隠れて逃げ回っていたうっぷんが、イッキに晴れるような場面だ。

戦う者

ソリッドスネークをはじめ、登場するキャラクターたちの魅力も大きな見どころ。今回のビデオでは、『ポリスノーツ』にも登場したメリルがスネークとともに戦う姿や、謎の敵・NINJAのアクションが確認できた。スネークの味方となる人物や、現役FOX HOUNDER の敵たちにも期待が高まる。

FRIEND

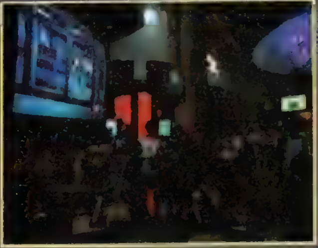
▲◀今回の反乱に巻き込まれる、若き日のメリル。独房で腹筋トレーニングを続ける姿も、彼女らしい？

FOE

[illegible]

E3発表会は大盛況

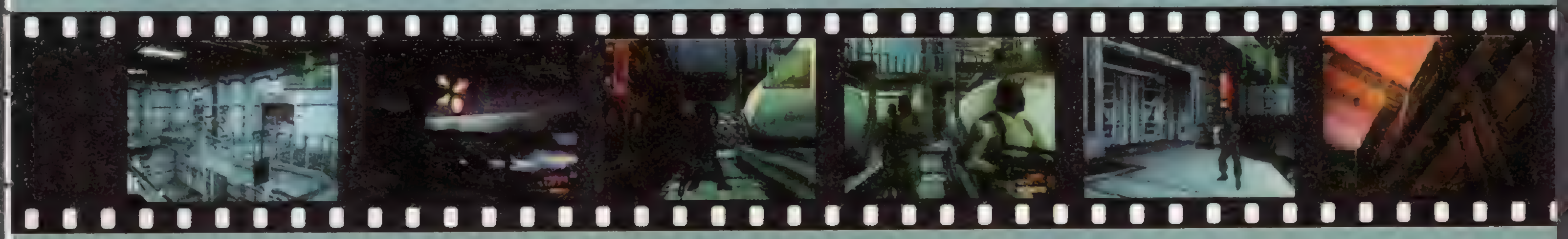
6月、アメリカはアトランタで開催されたコンシューマーゲームの大イベント、E3。ここで公開された「メタルギアソリッド」は、人気タイトルのならぶ会場でも、とりわけの絶賛で迎えられた。当日のコナミブースでは、本作のプロデュース・企画・脚本・監督を務める小島氏をはじめとするメインスタッフらによるコメントもあり、多くのマスコミ陣を集めていたぞ。コメントの中で海外版の早期開発も約束されており、まさに世界的な注目作といえる。



METAL GEAR SOLID
メタルギアソリッド

年内発売(予) ACT	▶価格未定 ▶コナミ
	▶対応周辺機器未定

©1987 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



装甲騎兵ボトムズ外伝

青の騎士ベルゼルガ物語

噂のATカスタマイズアクションが
いよいよその全貌を現し始めた！
今回は、新着のオープニング画面と
ゲームシステムの構成を紹介しよう！

装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

9月(予)	▶¥5,800 ▶タカラ
ACT	▶MC(1ブロック)／AJ／TC ▶2P対戦可

鋼の馬にまたがって最低野郎たちが火花を散らす!!

まずはこの迫力あるATの戦いを見て欲しい！
これは、ゲームのオープニングに
流れる画面から一部を抜粋したものだ
ハイスピードで対峙する2体のAT！
この戦いをPSで再現するのは、
ほかならぬキミ自身なのだ!!

ⒸサンライズⒸTAKARA CO., LTD. 1997 協力：伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

※電撃PS増刊D2の19頁、左上に掲載したベルゼルガBTSの写真が左右反転になっていたことをお詫びいたします。

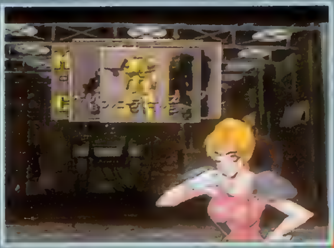
G AME SYSTEM GUIDE

このゲームには、全部で5種類のモードが存在する。ここでは、そのうちのトレーニングモードを除いた3つのゲームモードと、キミが操るATを自由にカスタマイズできるファクトリーモードを紹介しよう。これを読んで、ゲームの雰囲気をつかんで欲しい。ちなみに、トレーニングモードとはその名の通り、実戦に即した形でATの操作を練習できるモードのことだ。

BLUE KNIGHT BATTLE

●「青の騎士」に挑戦!

このモードでは、ゲームの原作にあたる「青の騎士　ベルゼルガ物語」の登場人物とバトリングができる。小説版の主役〝青の騎士〟ケイン・マクドガルや〝ファニーデビル〟ロニー・シャトレはもちろん、異色のタッグチーム〝アイアン・ウォリアーズ〟など、名だたるAT乗りが愛機とともに登場する。このモードでは、キミがカスタマイズしたATはもちろん、ケインやロニーとなってベルゼルガやファッティーに乗って挑戦することもできるのだ。



▲自分がカスタマイズしたATに乗るだけでなく、小説版に登場したATに乗っても戦えるのだ。

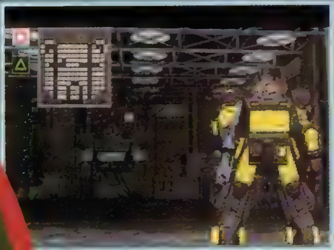
▲まずは、シャ・バックのベルゼルガBTSに挑戦！　キミは勝てるかな!?

FACTORY

●キミだけのATを作ろう

このゲームの最大のツボ、それがこのファクトリーモードだ。腕や足などのパーツやさまざまな携行火器、ATの筋肉であるマッスルシリンダーやATの血液にあたるポリマーリンゲル液など、約150種類以上にも及ぶパーツを組み合わせることで、自分だけのオリジナルATを作れるのだ。このオリジナルATは、ブルーナイトバトルやVSバトルで自機として使用可能。

▼▶ベースとなるATは、定番からマイナー機まで30種類以上。その中から好きな機体を選んで自由にカスタマイズしよう



▲ATのカラーリングはもちろん、エンブレムを作ることもできるのだ。

VS.BATTLE

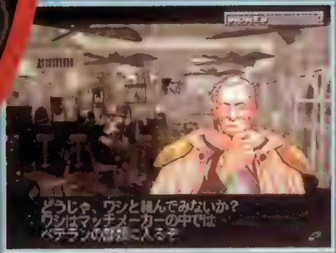
●一番強いヤツを決めろ!

ATを乗りこなして勝利をつかめ!

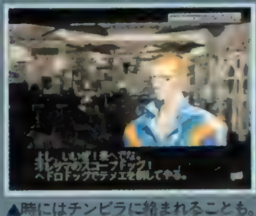
友だちとバトリングで対戦するモード。基本はなんでもありのリアル・バトルだが、「銃火器を使わない」と決めることでブロウ・バトルを再現することも可能だ。対戦フィールドは全部で8種類から選択できる。自機は、TVや小説に登場したATから好きな機体を選べるが、ここはやはりファクトリーモードでカスタマイズしたオリジナルATを使いたいところだろう。また、対戦ケーブルにも対応しているので、フル画面の対戦も可能なのだ。

BATTLING WORLD

●ボトムズ世界で戦え!



▲契約しなければバトリングはできないぞ。



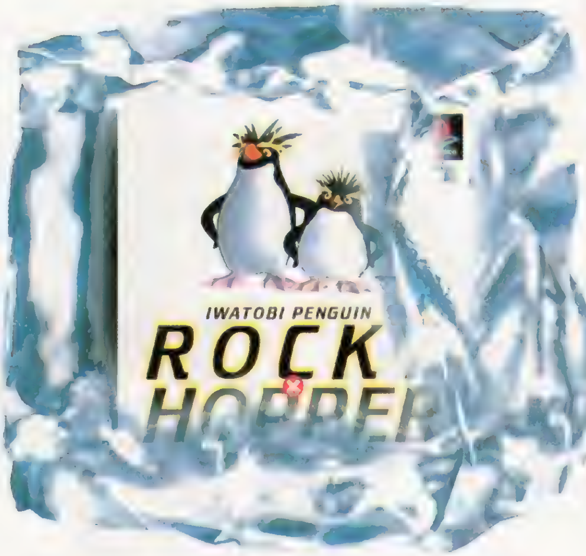
▲時にはチンピラに絡まれることも。

ATという兵器を生み出した百年戦争がいったん終わり、元兵士たちがAT同士の賭け試合〝バトリング〟で生計を立てているこの世界。キミは、1人のAT乗りとなって、シビアな毎日を生き抜かなければならない。

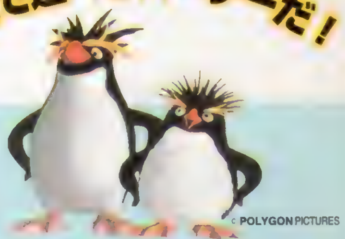
このモードは、いわゆるストーリーモード。街を移動しながら、マッチメーカーと呼ばれる元締めと契約し、バトリングに勝ち抜いていくといつの間にかキミは、何か大きな陰謀に巻き込まれていることに気がつくはず。それに立ち向かうか、逃げるかはキミ次第。

PlayStation
7/25 発売!
これぞまさしくプレーヤー参加型
アクション・アニメーション!!
♥岩男潤子v.s.宮村優子!? 超人気声優の競演!
♥長谷川勝己・原作脚本のスーパー美少女デビュー!
♥あかほりさとる事務所、全面協力によるメディアミックス・プロジェクト!
♥流麗なフルスクリーンムービー&しゃべりまくりフルボイス演出!
♥ゼロ・G・ルーム制作のハイクオリティなアニメーションをまるまる20分収録!
♥5種類のスーツタイプにグランチェンジ! 特殊能力を駆使して迷宮を駆け抜けろ!
岩男潤子(ひかる) VS 宮村優子(シギル)
えっ!! 戦うお姫さま?
ホントは恋する女子高生♪
えっ 美少女アニメなのにロボットっ?
豪華キャスト:岩男潤子・宮村優子・水谷優子・池澤春菜・大塚明夫・森川智之・緑川光・安井邦彦 ほか
大募集!※
ると一緒に地球を守ってくれる
少女は今戦士になる なんちゃって。
恋と友情とアクションゲーム
超光速グランドール
GRAN DOLL
©1997長谷川勝己/あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル
「Piki Piki! ひかる箱」
これっきり!! 限定特典!!
①スペシャルピクチャーディスク (DISC1のみ)
②特製プレミアムディスク (DISC2)
※プレイステーションディスクです。
◎豪華声優陣によるインタビュー映像!
◎特製サウンドドラマ収録!
◎オリジナル・ビデオ予告編ムービーほか
③特製シール
④オリジナルポスター
限定版
通常版:¥5,800(税抜)/品番:SLPS00935
限定版:¥7,800(税抜)/品番:SLPS00869〜870
広がるメディアミックス、超光速グランドールワールド
ラジドラCD-ROM
CD-ROM for Windows95/CD EXTRA仕様(CDプレーヤー対応)
VOL.1/VOL.2
VOL.1:BCRW-0031/¥3,800(税抜)
VOL.2:BCRW-0032/¥3,800(税抜)
NOW ON SALE
オリジナル・ビデオ
VOL.1「愛と爆発のグループ交際」
VC:BES-1689/カラー/30分(予)/ステレオHi-Fi/¥4,800(税抜)
LD:BEAL-1030/カラー/30分(予)/デジタルステレオ/CAV/¥4,800(税抜)
シリーズ全3巻
VC&LD 8/25 SERIES START
オリジナルサウンドトラックCD
新作オリジナルドラマを収録
AYCM-579/発売元:(株)エアーズ
8/21 ON SALE
"PS" マークおよび'PlayStation'は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/画面は開発中のものです。
※キャンペーンの告知ではありませんご注意下さい。
ソフトについてのお問い合わせ:バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間:月〜金曜日(祝祭日を除く)10〜16時
バンダイ ビジュアル株式会社
〒111 東京都 台東区 松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F
EMOTION DIGITAL SOFTWARE

夏の涼味、いかが。



クールに遊ぶか？
ホットにバトるか？
4人で遊べるパーゲーだ！

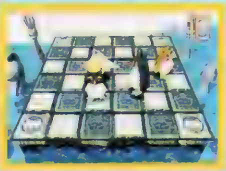


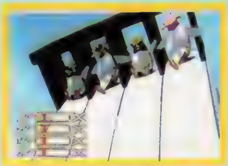
ひとりで遊ぶ。みんなでバトれる。"ロッキーとホッパー"の楽しいパーティーゲーム登場。

海賊キッドの財宝に挑むRPG感覚の「ストーリーモード」。ふたつのコントローラで4人同時にバトれる「ラブラブモード」。チョー簡単でベリ楽しい「11種類のミニゲーム」。跳ねる！滑る！踊る！カワイイ動きにみんながハマる、ワイワイ騒げるパーティーゲーム。

▲ストーリーモード

▲ラブラブモード





▲いろいろ愉快な11種類のミニゲーム

IWATOBI PENGUIN
ROCKY HOPPER

1人〜4人用 パーティーゲーム

好評発売中 標準価格 4,800円(税抜)

INPRORE

©1997 INPRORE, F2, POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED "　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35階 ●ホームページ http://www.tsutaya-net.or.jp/inprore/index.htm ●E-mail:INPRORE@tsutaya-net.or.jp

TOSHIBA EMI
PSマスモンはドラマチックSLG!!
マスター・オブ・モンスターズ
～暁の賢者達～
7月31日
発売予定
価格¥5,800
(税別)
特典
ブック入り!
にて
コミック化
決定!!
マスター・オブ・モンスターズ
暁の賢者達
マスタークラブ
サモナー
※画面写真は開発中のものです
NEWキャラ
続々登場!
PlayStation
東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部 ©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI
〒107 東京都港区赤坂2-2-17ユーザーサポート Tel:03-5512-8660
※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧いただけます。
http://www.toshiba-emi.co.jp/hiscore/
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©辻真先とアイデアブレーン © YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ©こどもの館
PlayStation
Proof Club
プルーフクラブ
君は名探偵になれるか？
1997.7.17 ON SALE
プレイステーションソフト/本格推理ボードゲーム/5,800円（税別）
POINTS
最大5人まで同時プレイ可能。あなたは、誰よりも先に真犯人を見つける事が出来るか？
推理作家・辻真先氏による完全オリジナルシナリオ。毎回変わりゆく「犯人・殺人状況・アリバイ・凶器」の数々。
プレイヤーは手持ちのカードを使ってコマを進め、推理を働かせながら、真犯人を突き止めていく。
CRIMINAL,EVIDENCE,INFERENCE
EVIL WEAPON,ETC...
Proof Club推理クイズキャンペーン解答
①敦賀駅 ②しらさぎ7号 ③金沢駅 ④北越7号 ⑤長岡駅 ⑥Maxあさひ332号 ⑦大宮駅 ⑧やまびこ157号 ⑨盛岡駅
応募総数3556名 正解者1747名 ※当選者は発送をもって発表にかえさせていただきます。
yutaka
発売元 株式会社 ユタカ
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
※この本はミステリー小説です。攻略本ではありません。
Proof Club
プルーフクラブ
真実への扉はひとつではない!! ゲームソフトに秘められた意外なストーリー
ミステリーの巨匠・辻真先&アイデアブレーンがゲームソフトのために考えた本格推理、トリックの数々をみずからノベライズ！！推理ボードゲームの影に、語りきれなかった真実・結末が・・・!!
辻真先 & アイデアブレーン（小寺真理/星野りかこ/飛鳥めい/金春智子）
双葉社よりゲームと同時発売！ B6版／定価1,200円（税別）

PlayStation
TM
英雄になった今も、うれしいと、尻尾を振ってしまう私であった。
なんと、犬と美少女の恋愛RPG。
PAL
［神犬伝説］
好評発売中！
主人公は、なんと、飼い犬。あなたはご主人様である美少女・カオルを悪の手から救い出すために、神犬となるべく幾多の試練に立ち向かうのだ。簡単な操作システムと迫力のビジュアル、これまで絶対になかった世界観で、ただいま大ヒット中！
演出：雨宮 慶太 音楽：後藤 次利 エンディングテーマ：椎名へきる
◆ジャンル：RPG ◆標準価格：¥6,800(税抜) ◆SLPS 00346 ◆製作・開発：東映ビデオ／東映東京撮影所／東北新社
◆音楽制作：ソニー・ミュージックエンタテインメント ◆発売：東映ビデオ(株)／(株)東北新社 ◆©1995 東映ビデオ／東北新社
マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
CDシングル絶賛発売中!! ¥1,000(税込) SRDL4162
PAL－神犬伝説－ イメージアルバムCD絶賛発売中!! ¥2,800(税込)SRCL3587
発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント
東映ビデオ株式会社
◆発売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527 ◆東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba

※表紙は162Pにあります

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!!

How to win

虹色の青春
マリーのアトリエ
ゼロディバイド2
アーマード・コア
ネクストキング
虹色町の奇跡
超光速グランドール
みんなのGOLF
Total NBA'97

イラスト/ヘルカオス

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 虹色の青春

「ドラマシリーズ」という名はダテじゃない!
これは究極のインタラクティブドラマなのだ!!

発売中 AVG	▶¥4,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

vol.5のレビューで「とっかえだま」にはひどい点数を付けましたが、この「虹色の青春」はマジでイイです。俺ってば片桐さんファンで、どちらかというと虹野さんってイマイチ好きな方じゃなかったんだよね。でも、やべぇやべぇ、一瞬転びそうになっちゃいましたよ(笑)。本編が肌に合わなくてプレイしていない人でもOKじゃないかな。でも、虹野さんでこんなにキちゃってる俺は、vol.2の片桐さんでどうなっちゃうんだろう? かなり心配。(IZUNA)

ゲームをプレイするために必要なことをチェック!!

このゲームはAVGとは言え、とても柔軟な作りになっているので、どんなことをしてもエンディングまではたどり着くことができる。でもそれだと、ロクにイベントも見られないし、クリア後のおまけである「アルバムモード」も写真の抜けがたくさんあってガッカリしちゃうぞ。何より、ファンなら虹野さんとの高校生活でドキドキしたいし、すべてのイベントを網羅したいよね。今回は、発売したばかりだから極力ネタバレしないように攻略していくぞ!

◀ゲームを一度クリアするとこんな画面になるぞ。

◀ホントにデートしてる気分になっちゃうところがスゴイ!

聞ける情報はすべて聞くこと

まず画面や人物をクリックして聞ける情報だけど、これは音声が出なくなって文字だけになるまで繰り返し聞きまくろう。特に虹野さんは会うだけでも好感度が上がるし、会話をするとさらに好感度上昇の機会もアップするので、ホントに喋りまくろう。ただし、虹野さんとかなり仲が良くなってからは、あまり他の女の子のことは質問しない方がいいぞ。現実にも他の女の子のことばかり聞いてたら、あまりいい気分はされないでしょ?

◀現在の好感度について知りたければ「俺について」の項目を質問しよう。そのときの答えからだいたいのことはわかるぞ。

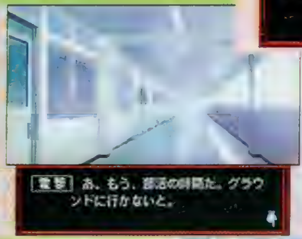
▶好感度が上がってからほかの女の子について訪ねると、ちょっと悲しそうになる。ということは脈がある!?

◀あまり失礼な質問もしない方がいいぞ。そんなに極端に好感度が落ちるということはないけど、避けるにこしたことはない。

放課後は狙いを絞って聞く

放課後はある程度会話をするとすぐに部活が始まってしまうので、無駄な質問は極力避けるようにしよう。また、部活が始まるまでは好きな場所に行けるから、虹野さん以外の女の子とのイベントが見たいならなるべく多くの場所に足を運ぼう。なぜなら、虹野さんの学校でのイベントはありがたいことに自分から来てくれたりして発生するけど、他の女の子のイベントはこちらから出向かないと見られない場合が多いからだ。

▶ここは体育館。バスケ部の優美ちゃんがいるぞ。彼女からは主に、好雄についての話が聞けるのだ。本編と同様にプロレスの話題も聞ける。



◀ムダに動き回ってばかりいると、移動途中で部活の時間になってしまう。

▶放課後以外でも廊下でイベントが起こったりするぞ。この流れからすると、あのイベントが起こる……よね?

©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ミニゲームはなるべく失敗しない

ミニゲーム、特に部活でのフリーキックの成績は、ストーリー展開やエンディングに関わるのでなるべく失敗しないようにしよう。夜練でコツをしっかり掴めばたいていはＯＫなんだけど、放課後はいろんなことが起こるから本番になって忘れちゃうこともある。簡単でもいいからメモを取ることをオススメするぞ。自分で見つけた攻略パターンが一番確実だからね。また、次のページからミニゲームについて攻略をしているので、そちらの方も参考にしてね。

◀ボールがなくなったらおしまい。ミスはなるべく少なくしよう。

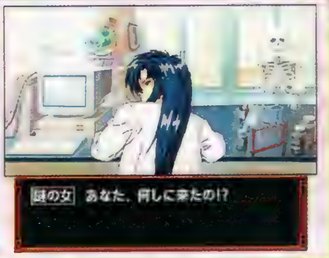
◀ボールが残っているのに練習時間。こうならないように頑張ろう。

多くのイベントを見るためには……？

できるだけ早いうちに他の女の子と知り合う

虹野さんとのイベントは好感度やミニゲームの成績によるから、たいてい逃さずに見ることができるだろう。他の女の子とは、当然知り合わないとイベントが起きないぞ。みのりちゃんは最初から知り合える、詩織も教室で彼女をクリックすればＯＫ。体育館に行けば優美ちゃんと、ダブルデートや図書館では如月さんと、廊下では鏡さんと知り合える。紐緒さんはどこかへ移動しようとしてるときに、廊下で物音を聞くと実験室で会うことができるぞ。

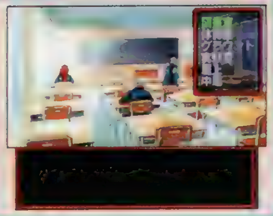
◀鏡さんとは廊下で会える。もちろん、しっかり親衛隊付きです。



◀実験室には紐緒さんがいて、やっぱり怪しい研究をしているのだ。

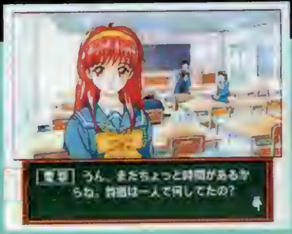
放課後はいろんな場所に行く

虹野さん以外の女の子とのイベントは、その子のいる場所に足を運んで初めて発生する。たいていの場合、上で書いた場所に行けば目的の女の子がいるから、あとはキミの好感度しだい。ただしみえちゃんだけは、ゲーム序盤に行けるある場所にのみ１度だけ登場する。ヒントは「飲み過ぎに注意」だ。



◀詩織と話をするには、彼女をクリックして「呼ぶ」だ。

▲如月さんは図書室で本を読んだりしているぞ。本にも詳しいのだ。



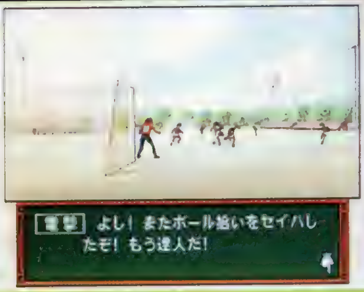
▲詩織は同じクラスだから教室内にいる。クリックして呼べばＯＫ。

部活やミニゲームでいい成績をあげる

部活やミニゲームでいい成績を上げることは、好感度やエンディングだけでなくイベントにも関わってくる。それは虹野さんだけでなく、みのりちゃんに関しても同様だぞ。ロードを繰り返していい成績が出るまで頑張るってのも手だけど、手っ取り早く上達する方法もあるぞ。１度ゲームをクリアすると、ロード画面にサッカーゲームだけをプレイできるモードが登場するのだ。これで練習すればかなりうまくなるはずだ。

でもファーストプレイって、気持ち的にはとても重要だから、その日その日の夜練をみっちりやってキミ自身の腕を上げるにこしたことはないよね。また他のミニゲームは、その都度法則を考えていけば結構うまくいったりもするぞ。

◀このシーンは特定のミニゲームを成功させなければ、見ることができないのだ。



◀球拾いのミニゲームも、成功するとちょっとしたイベントが発生するぞ。

◀一番致命的なのは、力を溜めすぎて蹴りそこねてしまうこと。

▶ディフェンダーにはなるべく当たらないようにすること。

▶夜練では、「サッカーの上達法」を参考にしてコツを掴もう。

ストーリーのカギを握るミニゲーム

前のページでも書いたけど、ミニゲームの成績は好感度やエンディング、イベントなどに影響がある。このミニゲームというのがいい意味でクセモノで、うまくできてもそうでなくても意外とハマってしまうのだ。特にフリーキックはゲーム中何度も出てくるので避けては通れない。やっぱりサッカーといい成績をあげて、物語に没頭した方がいいに決まってるもんね。では、ミニゲームで成功する方法を基本知識とあわせて攻略していくぞ！

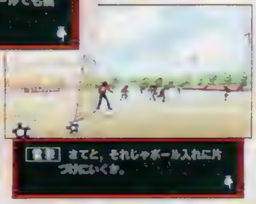
◀練習に燃えるのもいいけど、女の子を夜遅くまで付き合わせないように。

◀でも、毎晩好感度をチェックすることは忘れずにね。

部活中 球拾い

実はコレが成功しなくてもストーリーにはまったく影響がない。ただし全部のボールを片づけられれば、嬉しいイベントが起こるから頑張ろう。最初は法則がわからなくて苦労するけど、任意の2つのボールを組にして考え、それを拾ったときの結果をメモしていればだいたいの法則が掴めるはずだ。全然ダメでもゲーム中、1度は全部のボールを消す機会が訪れるから気長に構えてプレイしよう。ちなみにボール入れに入れるには、その場で⊗を押してもOKだ。

◀単純作業だけど、どのボールから片づけていくかが迷うところ。とりあえず手近なところから消していこう。

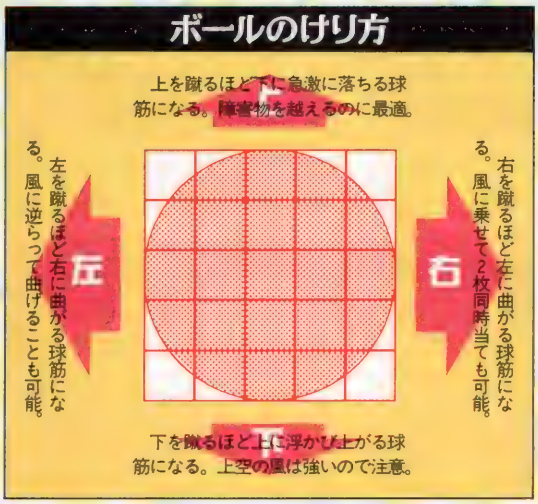


▶ここまでは順調らしい。このままいけば、すべて片づけることができそうだ。さて、結果やいかに……？

▲どうやら選択を間違えたらしい。最悪の場合、3個もボールが増える場合がある。何度もプレイする機会があるから、その都度試してみよう。

全部拾えるとイイことが!?

部活中 フリーキック & 夜練 フリーキック



このフリーキックはボールを蹴る方向、高さ、位置、強さの4つの要素をしっかり把握しないといけない。さらにレベルが上がると、障害物や風が邪魔をするので、難度はさらに増していくぞ。

風は上空に行くほど強くなるので、高い球筋のときはかなり曲がってしまうだろう。ゴールバーと地面の中間点が風の影響の境目になっているぞ。

障害物は上を越えていくか、カーブで避けていくしかない。あまり曲げすぎるのもよくないぞ。

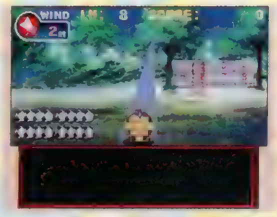
▲ダブルデート以後、如月さんから貸してもらえる「サッカーの上達法」は結構ためになる。

まずは初日の夜練で、ボールのどの部分を蹴るとどんな変化があるのかをチェックしよう。パネルに当てることが最終目的なのだが、変化球の限界値をこの時点で知っていないと、後半苦労することになるぞ。ちなみにカーブのかけ具合が大きいほど得点は高くなる。

▲この蹴り方でパネルに当たれば、得点はかなり高くなるぞ。

重要なのは方向と蹴る強さ

▶蹴る強さは、ここまで溜めるのが基本だ。



▶後半役立つのがこの蹴り方。でも風に弱いけどね。

無風状態で障害物がない場合、方向さえ合っていれば2〜4枚同時にパネルにボールを当てることができる。少ない球数やノーミスでレベルをクリアすれば、部活中はさらに上のレベルに挑戦できるので、ぜひとも練習してほしい。蹴る方向はデフォルト位置から上に25、下に10、左右に31目盛り動かすことができるぞ。また、パワーゲージは赤くなった時点で離すのが基本だ。ボタン離しがしっくりこない人は「溜めてもう1度押す」と考えればOKだぞ。以上のことを踏まえて、例を挙げて説明してみよう。

まず、普通にゴールのど真ん中を狙うには、デフォルト位置から上に1目盛り上げた状態で思いっきり蹴ればよい。パネル2〜4枚同時当てを狙うなら、パネルの境目に方向を合わせて上記と同じ蹴り方でOK。障害物を上から越えるには高さを最高位置にして、ボールの一番上を蹴れば、難なくクリアできるぞ。

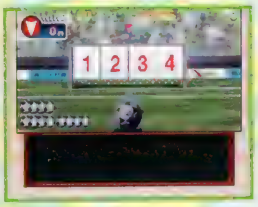
レベル7までのフリーキックをワンポイント攻略

▲障害物が少ないときは、常に2枚同時当てや4枚同時当てを狙っていこう。そんなに難しくはないぞ。

今回はレベル7までのフリーキックを攻略しよう。初めてプレイすると、ちょっと戸惑うかもしれないけど、すぐに慣れるからそれほど難しく考える必要はないぞ。全体的に気を付けることは、力を溜めすぎて蹴りそこねないようにすること。高さや方向が違っててディフェンダーなどに当たるのはしょうがないけど、蹴りそこねは、ボールのロスだからね。

レベル1

ホントに基本中のキホン。ただ蹴れば簡単にクリアできるから、変化球の練習などをしてみよう。激しいカーブをかけると驚くほど曲がるから、1度蹴ってみると面白いぞ。また、高さを最高位置にして中くらいの力でボールの一番上を蹴る練習もここでやっておいた方がいいだろう。



▲とにかく簡単だから、まずは蹴ってみることだ。

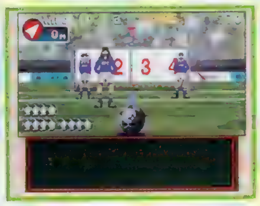
レベル2

1、4番のパネルに届かないようなら、ちょっとだけ上を狙って蹴ればOK。必要なのは蹴る方向と高さと強さだけなので、距離感はこの際頭からキレイさっぱり消してしまおう。パネル4枚同時消しが成功すれば、ボール2個でクリアすることができるぞ。練習してできるようになっておこう。

▲レベル1で2枚同時消しができたなら、4枚同時消しを狙え！

レベル3

このレベルから、初めて障害物であるディフェンダーが登場する。1番のパネルはカーブをかけて当てるようにすれば、難なくクリアできるはずだ。その際、軽く右曲がりなカーブでも、大きく左曲がりのカーブでも、好きなやり方で蹴って構わないぞ。多少ミスしてもいいからカーブを覚えよう。



▲さほどいじわるなディフェンダー配置ではないぞ。

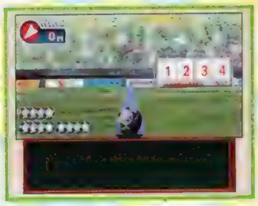
レベル4

レベル3のパネルが8枚になったもの。3、4、7、8番のパネルは4枚同時に当てることができるので狙っていこう。1、5番のパネルもレベル3と同様にカーブをかける蹴り方で、できれば2枚同時当てを狙ってみよう。詰まったらアプローチの方法を変えるのも1つの手だ。

▲高さと方向さえ気を付ければ、カーブをかけるのも楽だ。

レベル5

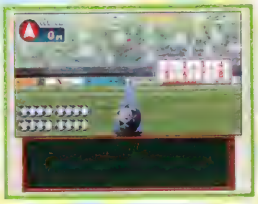
ロングシュートの基本レベル。距離感が遠く感じられるのでちょっと戸惑うかもしれないが、デフォルトの高さも上がっているから、最高値の力で蹴れば何の問題もないはず。ただし、力を溜めすぎて蹴り損ねないように注意しよう。あとは上下左右、好きな変化をかけて蹴って構わないぞ。



▲ただ遠いだけだから、思いっきり蹴り飛ばそう！

レベル6

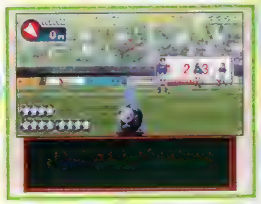
これも実はわりと簡単。枚数が多いから、ロングシュートでの同時消しの練習に最適。2枚同時に消すのが普通になってきたら、4枚同時消しはすぐ目の前だ。高さの調節さえ合っていれば、2枚消しが4枚消しになることもあるからね。あと、蹴る力で高さの調節ができることも覚えておこう。



▲これもただ遠いだけ。パネル枚数は気にしないで蹴ろう。

レベル7

実はディフェンダーを気にすることはない。ただ、蹴る方向を示す三角錐の頂点が1番パネルの左下の角と重なる高さで最高値の力で蹴ると、3、4番パネルに当てられることは覚えておこう。また、うまく調節すれば1、2、3、4番パネルにまとめて当てることができるぞ！



▲右のディフェンダーに当たるなら、山なりの球筋で。

他にもミニゲームはあるのだ!!

ボール拾いやフリーキック以外にも、ミニゲームはいくつか登場する。フリーキック以外のものは、主にイベントにかかわるもので、そのミニゲームを失敗してしまうとその後のイベントが見られなくなってしまうので注意が必要だ。せっかくのイベントを見逃したら、泣くに泣けないもんね。また、これでイベントを見られなかったらまた最初からやり直しというわけではない。アルバムから抜け落ちている部分はロードしてイベントを起こし、次の日までプレイすれば書き込まれるから安心してね。

▲ゲーム後半にもミニゲームは出てくる。これはかなり頭を使うぞ。

▲難しいけど、いわゆる「コードブレイカー」だから、ヒントをよく聞いて考えれば必ず当てられるぞ。

『ときめきメモリアルドラマシリーズ』開発者インタビュー

まずインタビュー内容には、後半のイベントに関することが書いてあるので、ストーリーを楽しみにしている人は1度クリアしてから読んでほしい。それ以外の人は、このソフトがいかに気を配って作られたゲームなのかが伝わると思うから、じっくり読んでね。特に、『ときめきメモリアル』を大事にしている部分にファンなら共感を持つんじゃないかな？

思い出の1ページを掘り下げてみたい！

──まず、「虹色の青春」を制作する経緯とはどんなものだったのか、聞かせていただけますか？

岡村憲明氏(以下岡村、敬称略)：いやぁ、私がやりたかったから作ったんですよ。本編がすごく好きで、よくプレイしたんです。あれはよくできてて、高校時代の自分を思い出すというか、そういう気分にさせてくれるソフトですよね。でも逆に、駆け足で高校3年間を送るがゆえに抜け落ちる部分とか、語られてない仲良くなるきっかけのエピソードとかがあるのではないかと思ったんです。例えば、本編では映画に行って「面白かったね」で終わってしまいますけど、そのときどんな話をしたかという部分を拾いたいなと。だから、逆に3年間という長さはバッサリ落として、高校生活のとっておきの想い出の1ページを掘り下げてみたい、そしてもっと会話を楽しんでもらいたい。そういう気持ちが一番最初にありました。あとは『ポリスノーツ』のシステムを使って、いろいろなことをしたかったんです。とても良くできたシステムだったので、それをうまく生かすことができたら、きっと楽しめるだろうということで始めました。ですから、あえてオーソドックスな形なんです。

コナミ コンピュータエンタテイメント ジャパン開発部

岡村憲明氏

KCEジャパン開発部のテクニカルスーパーバイザー。『ドラマシリーズ』すべてを手掛ける。

──クリアするまで何時間くらいかかりますか？

岡村：普通の人でだいたい8時間くらいですかね。最初は3時間くらいの予定だったんですが、声が入ったら長くなってしまいましたね(笑)。

──イベント数はどのぐらいでしょうか？

岡村：休日には何かしらある形で、イベントの塊になってます。それとは別に、ストーリー部分でもちょこちょことあるので、だいたい20個ぐらいですね。

──ビジュアルの点数はどのぐらいあるんですか？

岡村：カット数でだいたい150〜160くらいです。実際は表情の違いとかもあるので、もっと多いですね。

──ゲーム中、もっとも気になるのが〝好感度〟ですが、会話によって上下していくものなんですか？

岡村：会話をするかしないかの選択、3択の選び方、それから新しい話を導き出すことも好感度に影響します。例えば1つ選択し忘れたら、それで好感度の上がる条件が1つ減ってしまうということですね。基本的には会話すればするほど好感度は上がります。

──逆に、体重とかスリーサイズとか、女性に対して失礼なことを聞くと好感度が下がるんですか？

岡村：減点対象にはなっていますけど、そんなに露骨ではないですね。一般の人が普通にプレイして楽しめるものにしたかったので、あまり条件は厳しくしなかったんですよ。ですから、意図的なひっかけやトリッキーな3択などは特に用意していないです。むしろ、そのときの自分の気分に近いものを選んでもらえば良いかなって思います。

──プレイヤーが好感度を知るには、呼び名とかで判断すればいいんですか？

岡村：呼び名もそうですが、一番簡単なのは「俺について」という選択肢ですね。あれは自分がどう思われているかを知る目安になってますので、そのときの虹野のセリフで判断して下さい。

──ミニゲームの成績は好感度に影響しますか？

岡村：ストーリーの展開には影響しますね。サッカーのレベルを上げるのもそうですし、イベントでうまくできるかどうかっていうのも関わってます。ミニゲームの到達レベルは、途中のイベントやエンディングの分岐などにも影響しますよ。それは、秋穂みのり関連のイベントもそうですね。

──ちなみにレベルはいくつまであるのですか？

岡村：いちおうレベル99まで用意しています。最後の方はすごく難しくなってますけど、結構燃えますよ。延々とやり込めますから、ハイスコアを競ったりして楽しんでもらえたらありがたいかな(笑)。

──サブキャラの女の子たちは、どのぐらいストーリーに絡んでくるんでしょうか？

岡村：基本的にはそれほど関わってないです。虹野だけ出ていれば『ときめき』かといえば、そうじゃないですよね。その世界観の中に、きらめき高校は確かに存在しているということを出したいためにサブキャラがいるという感じですね。友だちという意味では如月がいるのですが、あくまでも本編のオリジナル設定に準じた形で関係ある人物は出すという方針なんです。登場していないキャラも、1つの世界観を構築するための要素として存在はしています。

──虹野さんとの好感度には関係ないんですか？

岡村：基本的にはありませんが、『ときめき』らしさを出すために、本編でおなじみの爆弾に相当することはシステムの中に入っていますよ。発想の原点が本編なので、その会話の隙間を補完して埋めていく感じですね。好雄の電話が一番いい例なんですけど、普通に電話で話したらこんな感じになるんだろうな、という肉付けを全体に渡って行っています。

──なるほど。結構、生活感ありますよね。

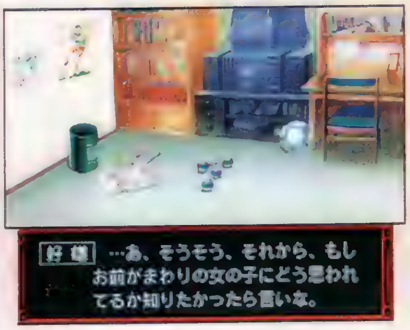
岡村：プレイしてると好雄ってすごく良いヤツだなって思いますよね(笑)。それから栗林みえちゃんなんですけど、ある場所であることをすると出てきますよ。隠れキャラではないんですが、必ず通らなければいけないところに登場しないだけなんですよ。わりと序盤で出てきますから、会わないとアルバムの1ページが抜けることになりますね(笑)。

PHOTO：江尻宏明

虹野以外のエンディングは存在しません

——アフレコはどのくらい時間がかかったんですか？
岡村：ものすごいです(笑)。虹野役の菅原祥子さんは全部で6回スタジオに入っていただいてますし、他のキャラ役の方々も1日〜2日来ていただいて30時間くらいスタジオに拘束してしまいましたね。実際の音声量も10時間以上は確実にあって、台本の厚さは本編に近いほどになってしまいました(笑)。
——ボツになったセリフとかもあるんですか？
岡村：結構ありますね。『ポリスノーツ』のシステムということで期待した方もいるかと思いますが、"胸揺れ" はなくなりました(笑)。ちょっとパロディという意味で揺らそうかなとは思ったんですけど、それをすると『ときめき』じゃなくなってしまうのでボツにしました。内容的には面白くて、アフレコ中もかなり楽しかったんですけどね。あと、いつもはすごく元気な菅原さんが1日だけ体調を崩されたときがあって、その日ちょうど虹野が風邪をひくシーンの収録だったんですよ。それが、まさに女性が風邪をひいた声そのもので、失礼ですけどすごくリアルに録れたんですよね。でも、ゲームシステム的な絡みと、普段のセリフとの落差が激しかったのとで泣く泣くカットしたんです。あれは開発者だけの"虹野鼻声セリフよろめき版" でしたね(笑)。
——それは聞いてみたかったですねぇ。他には？
岡村：お弁当絡みでありますよ。せっかく作ってきてくれたお弁当に対して、「僕はパンが好きなんだ」という選択肢を選んで断ることができたんですよ。すると「あ、そうなんだ。覚えておくね」と言って、次にお弁当を持って来るときにサンドイッチを作ってきてくれるという、けなげなイベントなんです。でも、残念ながらなくなってしまいました。
——エンディングの種類はいくつぐらいですか？
岡村：まぁ、数種類用意しているということで……。でも、途中でゲームオーバーということはないので、17日間はちゃんとプレイできます。分岐途中のバッドエンディングを用意して、もう一度最初からやり直して下さい、というのはやりたくなかったんですよ。だから練習も何もせずに学校から帰ってきてもＯＫなんです。意図的にそういうプレイをしても大丈夫な作り方になっているので、フラグが立たないと先に進めないようなことはないです。だから、イベントの発生日が人によってかなり前後するんですよね。でもこれは、いわゆるひっかけでも、選択肢を3つ試して下さいという意味でもないんです。あくまで「こうやったらどうなるのかなぁ」みたいなことを感じながら進めていってほしいと思います。
——ミニゲームも何種類かありますし、いろいろと他の要素も詰め込んでますよね？
岡村：ミニゲームの数はそんなにないですけど、パズル系も出てるかな。ま、基本的にはビジュアルで見るものとして用意しています。クリアした後にはアルバムモードがあるんですよ。開発当初からやりたかったことの1つでもあるんですけど、なかなかいい感じになっているので見て下さい。普通にエンディングを迎えてアルバムを見たら、いっぱい抜けがあると思うんですよ。それで今度は、その抜けを埋める楽しみもありますよ(笑)。
——150枚くらいあるんですか？
岡村：数は減らしました。コーチの顔とかあまり見たくないので、セレクトして用意しています(笑)。好雄の電話と同じように、「アルバムモードをドラマ風にするときっとこうなるんだろうな」と思いながら見てもらえると楽しめるかなと思います。実は、何年か後の2人という設定になっているんですよ。アルバム自体も、四隅を貼るようなちょっと古い感じにしています。
——ちなみに、他のキャラとのエンディングはあるんですか？
岡村：虹野以外のエンディングは存在しません。今回は虹野との物語を前提にしてますので、別のキャラとのエンディングを入れるくらいなら虹野との会話をもっと増やそうとの意向がありまして。ですから、他のキャラは出歩いていかないようにあえて抑えたんです。今回、新キャラの秋穂みのりがドラマ上の重要な位置にいるんですが、これに関しても出しすぎないようにしました。あくまで一番虹野らしいところを出したドラマ、ということを大前提として作ったソフトです。
——それは「vol.2」や「vol.3」も同じですか？
岡村：そうですね。基本的にはシリーズ全体としてそうなっています。『虹色の青春』をやったらもう虹野ファンという感じにしたいなと思っています。たぶんサッカー部員増えると思いますよ(笑)。
——今後のドラマシリーズの形式も「虹色の青春」のような1日の流れになるんでしょうか？
岡村：いえ、特にそういうふうには考えてないです。システムが最初にあるわけではなく、根本となるストーリーを元にゲームとして作るわけなんですよ。だから継承するところはありますが、必ずしもこの形式を踏襲するとは限りません。その物語の人物に感情移入してもらうために最適な形を、今後も追求していきたいと思ってます。まぁ、このシリーズは泣かせるのがポイントですね。「ゲームで初めて泣きました」と言っていただけるとありがたいですね。
——シリーズ的には「vol.3」以降も作られる可能性というのはあるんですか？
岡村：今のところはないです。このキャラのこういう話を作りたいという気持ちはやっぱりあるんですけどね。そういえば、よく「主人公は本編の人と違うの？」って聞かれるんですが、本編から離れた話ではないので主人公は変わらないです。本編をやっていた自分が今回の主人公であって、ある種のパラレルストーリーですね。ですから、本編やラジオドラマの設定は変えないようにしています。『ときめき』をやり込んだ方から「これは『ときめき』じゃない」と言われるのが一番怖かったので、その辺は細心の注意を払っています。主人公に関しても、絵とか喋り方とかを似た感じにしたんですよ。本編では所属クラブを毎回変えられますから、「ドラマシリーズ」でも1作目はサッカー部、2作目はまた別の……と変えていいんじゃないかと。その中でドラマとして成立するように、虹野や片桐の魅力を出せるように作っていこうという感じです。
——最後に、読者へのメッセージをお願いします。
岡村：『ときめき』を知らない方や美少女系に抵抗ある方でも、プレイしてもらえれば「確かに楽しいかもしれない」と思っていただけるものだと思います。また、本編をすごくやり込んでいる方には、さらに違った楽しみ方ができる作りになっています。サッカーのミニゲームもレベルが99までありますし、アルバムも1回のプレイで全部集めることもできますので、いろいろと自分なりに楽しんで下さい。本編の方と相互で補完し合えると嬉しいです。新たな虹野の魅力に気付いてもらえるソフトになっていると思いますので、ぜひ楽しんで下さい！

▲とにかくデートに限らず、会話を楽しんでもらいたい。開発者の心配りが、いろんなところに行き届いているのだ。



▶実際に好雄がいたら、やっぱりこんなふうに喋るんだろうな。そのキャラらしさがにじみ出ているのが嬉しい。

【お詫び】50号の「Nonstop！ときめきメモリアル」内の79ページで、三品善徳氏の名前表記を謝って掲載しておりました。三品氏並びに関係各位に多大なご迷惑をお掛けしたことをここにお詫びいたします。

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

すべてのイベントの発生条件公開と、桜瀬琥姫さん描き下ろし４コマ&イラストエッセイを掲載!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ガスト
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

50号で募集したコンテストのプレゼント賞品が決定しました。「キャラコン」にはサイン入りレアグッズ、「図鑑完成デイアタック」にはオリジナルシール付きアイテム図鑑と、ガストさんって太っ腹！　これなら初回特典のアイテム図鑑を手に入れられなかった人も安心だね。届いているハガキの数がまだ少ないので、どんどん応募して下さい。ちなみに、このコンテストの発表は53号の予定。イラストも描いてくれると嬉しいです。　（PON）

キミはもうすべてを見たか!?

全イベント発生条件大公開!!

すでに何度もエンディングを迎えている人も多いと思うが、「まだ全部のイベントを見たわけじゃないんだよな～」という人もいるんじゃないかな？　『マリー』の世界もっと楽しむには、イベントも残さず見尽くさなきゃ！　というわけで、今回は全イベントの発生条件を紹介する。条件の中に「マリーが工房にいること」というのがあるが、これはマリーがアイテム作成したり休んだりしていないことも条件に含まれるので注意しよう。

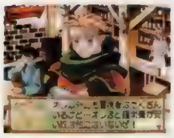
冒険者関連

特定のキャラとの出会いや、友好度によって発生する特別な依頼など、冒険者に関するイベントだ。

ルーウェン・フィルニール

条件 ・初めて酒場に行ったとき必ず発生

冒険者ルーウェンに会い、酒場で何ができるかを教えてもらう。このイベント以降、ルーウェンを雇うことができるようになる。



招かれざる客

条件
・アカデミーの額縁を１回以上見ていること
・マリーの名声値が20以上あること
・マリーが工房にいること

アカデミー優等生のクライスが工房にやってくるイベント。以後、アカデミーに行くとクライスが登場するようになり、冒険者として雇うことができるのだ。

キルエリッヒ・ファグナー

条件 ・街のうわさ話３発生日から10日以降かつ190日以内のとき、酒場に行くと50%の確率で発生

謎の女騎士キリーと酒場で出会うイベント。以後、酒場や武器屋に行くとキリーが登場するようになり、冒険者として雇うことができるようになる。

怪盗デア・ヒメル

条件
・フレアと２回以上会話していること
・街のうわさ話14の発生日から10日以降かつ６カ月以内のとき、酒場に行くと必ず発生

飛翔亭の看板娘フレア・シェンクが、街を騒がす女怪盗デア・ヒメルから「コメートの宝石箱をいただく」という予告状が届いたことをマリーに相談してくるイベント。マリーはガードを引き受けるが、怪盗デア・ヒメルにまんまと騙され、結局失敗に終わる。このイベントが起きることで、この後の「仕事納め」の発生フラグがたつ。

仕事納め

条件
・アイテム「生きてるナワ」を１つ以上所持している
・「怪盗デア～」発生日から10日以降かつ６カ月以内

仕事はじめ

条件
・イベント「仕事納め」発生日から10日以降
・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生

再び予告状を叩きつけ、酒場に現れた怪盗デア・ヒメルを、マリーが「生きてるナワ」によって見事捕まえるのが「仕事納め」の内容。その後「仕事はじめ」で、デア・ヒメルの正体であるナタリエが改心して工房を訪れる。以後、酒場にナタリエが登場するようになり、冒険者として雇えるのだ。

ならず者たちの巣

条件
・「マイヤー洞窟」へ到達したとき必ず発生
（初回と２回目以降ではメッセージ内容が異なる）

更生したならず者

条件
・シュワルベ率いる盗賊団を倒した日から30日以降
・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生

盗賊団のアジトを発見し、シュワルベ率いる盗賊団と戦うイベント。戦闘に勝利すると、目的地から「マイヤー洞窟」が消え、フィールドにも盗賊が出現しなくなるぞ。その後、盗賊団の親分だったシュワルベが、改心して工房に現れる。以後、酒場にシュワルベが登場するようになり、冒険者として雇える。

©GUST CO.,LTD.1997 illustration:桜瀬琥姫

【ガスト・サマーキャンペーン'97開催】「マリー」の大ヒット御礼と新作「火竜娘」発売記念を兼ねて、株式会社ガストが贈るキャンペーンが７月20日から行われる。期間中、キャンペーン告知ポスターのあるお店で対象ソ↗

王室騎士隊長

条件 ・「通行許可証」を所持し、城に行く

シグザール城に入ろうとするマリーを止めていたエンデルク(謎の男)が、注意を促しながらも通してくれる、という内容。このイベント発生後は、城の謁見室に自由に出入りできるようになる。さらに、以後エンデルクを雇うことができるようになるのだ。

兄弟

条件
・クーゲルとの友好度55以上でパーティにいないこと
・マリーの名声値が250以上あること
・マリーが工房にいること

クーゲルが仲直りの薬を依頼してくるイベント。アイテム「世界に笑顔を」を渡すと、銀貨1500枚がもらえ、クーゲルとの友好度が20上がる。

姉弟

条件
・アウラと5回以上会話していること
・イベント「招かれざる客」が発生していること
・イベント「兄弟」発生日から20日以降

アカデミーショップのアウラが、クライスのためになる薬を依頼してくるイベント。アイテム「世界に笑顔を」を渡すと、「グラセン鋼の杖」が手に入り、クライスとの友好度が30上がる。

とっても寒いのよ

条件
・ミューとの友好度が55以上あること
・12月1日～2月30日で、マリーが工房にいること

南国生まれのミューが冬の寒さに耐えられず、何か作ってほしいと頼み込んでくるイベント。アイテム「太陽に首飾り」を渡すと、銀貨1000枚を得ることができ、ミューとの友好度が20上がる。

男の約束

条件
・ハレッシュとの友好度が65以上でパーティにいないこと
・酒場のうわさ話6を聞いていること
・マリーが工房にいること

ハレッシュが竜のキバを譲ってほしいと頼み込んでくる。アイテム「火竜のキバ」を渡すと、銀貨3527枚が得られ、ハレッシュとの友好度が20上がる。

ドラゴンスレイヤー

条件 ・パーティにエンデルクがいてフランプファイルと遭遇

ヴィラント山に棲む火竜フランプファイルを倒すことに、エンデルクが闘志を燃やすという内容のイベント。このイベント後、街のうわさ話12が発生するが、なぜエンデルクがフランプファイル退治に燃えていたかはわからないままである。

復讐 -Rache-

条件 ・パーティにキリーがいて魔人ファーレンと遭遇

エアフォルクの塔最上階に出現する魔人ファーレンに対して、キリーがなぜか敵対心を露わにするというイベント。その理由は、その後「バラが消える日」が発生したときになればわかるぞ。ちなみに1度発生すると、2度と発生しなくなる。

バラが消える日

条件
・キリーとの友好度が75以上あること
・イベント「復讐」が発生し、魔人を倒していること
・5年目12月1日以降
・マリーが工房にいること

キリーが故郷に帰るため別れを告げに工房を訪れる。このイベント発生以降、ゲーム中にキリーは登場しなくなるぞ。

両親の面影

条件
・ルーウェンとの友好度が95以上でパーティにいないこと
・5年目12月1日以降
・酒場に行くと50%の確率で発生

ルーウェンが旅に出ることをマリーに伝える、という内容のイベント。このイベント発生以降、ゲーム中にルーウェンが登場しなくなる。

名声値条件

前にも紹介した、マリーの成長に深く関わる重要イベント。これらは、名声値が発生条件になっているぞ。

認められし者

条件
・マリーのレベルが8以上(経験値800以上)あること
・名声値が150以上あること
・マリーが工房にいること

イングリド先生が「暗唱カード」をくれる。以後、アカデミー図書館に自由に出入りできるようになる。

【アカデミー図書館の本】

名前	条件
メディアの森	知識値が700以上あること
おまじない百科	知識値が800以上あること
オレと爆弾	知識値が1300以上あること
貴族たちの生活	名声値が400以上あること
生命の神秘	イベント「バンブスロア」発生後
魂の秘術	イベント「怪盗デア・ヒメル」発生後
笑顔の人生論	イベント「兄弟」発生後
太陽の神話	イベント「とっても寒いのよ」発生後

隠された部屋

条件
・マリーの名声値が400以上あること
・「暗唱カード」を所持し、アカデミーに行く

秘密の書斎を発見する内容。ドルニエ校長の後を追い、図書館の1番奥の棚を調べると、以後自由に出入りできる。

【隠された部屋の本】

名前	条件
イングリド文書	知識値が1500以上あること
むくつけき大男	知識値が1800以上あること
闇の生き物たち	名声値が500以上あること
奇跡の医学書	イベント「友情は何より固く」発生後
ドルニエの理論	知識値が3000以上、名声値が600以上あり、かつイベント「追憶」発生後

バンブスロア

条件
・マリーの名声値が200以上あること
・武器屋のオヤジと1回以上会話していること
・武器屋の中に冒険者が1人もいないこと

武器屋の親父が育毛剤を依頼してくるイベント。育毛剤「竹林」を渡すと、「星と月の杖」が手に入る。

友情は何より固く

条件
・3年目5月13日以降でシアがパーティにいないこと
・マリーの名声値が400以上あること
・待ち合わせにシアが現れない、という前兆イベントが発生した日から3日以降かつ30日以内
・マリーが工房にいること

シアが病気で倒れてしまう内容。「エリキシル剤」を渡すとシアは全快し、「精霊のなみだ」が手に入る。

↗フトを買うと、90ページ左のイラストが表紙の「マリーのアイテムノート」がプレゼントされる。A6サイズ、全68ページのノートで、100種類アイテムシール付き。対象ソフトは、「ファルカタ」「ウエルカムハウス」「メールプラーナ」「ウエルカムハウス2」「マリーのアトリエ」「火竜娘」の6本。

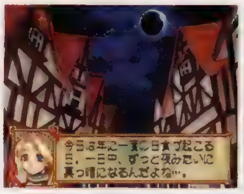
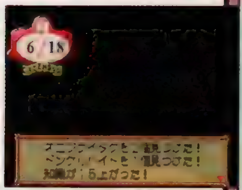
特定日発生

カレンダーの日付によって発生する行事的なイベント。酒場の張り紙を見ればだいたいの発生日がわかる。

太陽が消えるとき

条件
- 毎年6月18日に発生する日食シーンを見ること
- マリーが「ドンケルハイト」の名前を知っていること

年に1度、6月18日になるとザールブルグ全体が闇に閉ざされる日食になる。この日食画面を見てから近くの森に行くと、他のアイテムと一緒にアイテム「ドンケルハイト」を1つ入手することができる。

バーゲンセール

条件
- 毎年3月8日〜3月9日
- アウラと1回以上会話していること

年に1度、アカデミーショップの特売が行われる。この2日間だけは、機材・材料・参考書といった、すべての商品が半額になるのだ。できるだけ所持金を節約しておいて、この機会に必要なものを揃えよう。

日の目を見るものたち

条件
- 毎年6月28日〜6月30日
- シアが病気になっていないこと
- マリーが工房にいること

のみの市でアイテムを売る冒険者に遭遇するイベント。ここではルーウェン、ミュー、ハレッシュ、クーゲル、ナタリエ、シュワルベの6人のうち、パーティに加えたことがあって、その中で最も友好度が低いキャラが登場。買い物をすると、そのキャラとの友好度が20上がり、買い物をしなくても10上がるぞ。

武闘大会

条件
- 毎年12月28日〜12月30日にマリーが工房にいること
- エンデルクが「謎の男」でなくなっていること
- シアが病気になっていないこと

シアとともに王室主催の年忘れ武闘大会を見に行く、という内容のイベントだ。これを見ることによって、エンデルクとの友好度が10上がる。

光の討伐隊

条件
- 1年目3月30日以降の、毎年3月30日と9月30日
- エンデルクがパーティにいないこと
- シアが病気になっていないこと
- マリーが工房にいること

毎年2回、王室騎士団がモンスター退治に出陣する。このイベント発生後の4月と10月は、それぞれ1カ月の間すべての敵が出現しなくなる。

夏の幻影

条件
- 酒場の張り紙「8月15日は夏祭り」を見ていること
- 毎年8月15日にマリーが工房にいること
- シアが病気になっていないこと

マリーとシアが夏祭りに行き、墓場で肝試しをする。このイベント発生により、マリーとシアの素早さがそれぞれ2上がる。

魔の旋律

条件
- 3年目2月10日〜2月20日
- 武器屋のオヤジと1回以上会話していること
- マリーの名声値が100以上あること
- マリーが工房にいること

「のど自慢大会」に参加予定の武器屋の親父が、声が良くなる薬を依頼してくる。結局薬は作れず、3年目2月21日〜3月11日に後日談を聞くことになる。

妖精さん関連

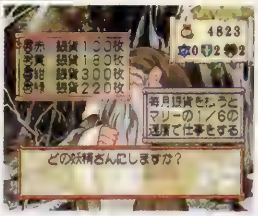
新たなる出会い

条件
- アイテムレベル3以上のアイテムを作成した日から10日以上経過していること
- マリーが工房にいること

妖精ボックスが工房に現れ、「妖精の腕輪」を入手。以後、妖精の森に行けるようになり、お手伝い妖精を雇える。

【お手伝い妖精さん一覧】

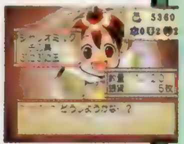
色	能力	雇用費
黒	マリーの1/7の速度で採取する	20
茶	マリーの1/7の速度で仕事する	60
赤	マリーの1/6の速度で仕事する	100
橙	マリーの1/5の速度で仕事する	140
黄	マリーの1/4の速度で仕事する	180
緑	マリーの1/3の速度で仕事する	220
青	マリーの1/2の速度で仕事する	260
紺	マリーと同じ速度で仕事する	300



森の恵み

条件
- イベント「新たなる出会い」発生日から30日以降
- 毎偶数月の6日〜9日
- マリーが工房にいること

妖精パテットが3種類のアイテムの訪問販売に来る。シャリオミルクはここでしか入手できない。



Enduring Renewal エンデュアリングリニューアル

条件
- イベント「森の恵み」が発生していること
- 毎奇数月の6日〜9日
- 工房が汚い状態になっていること
- マリーが工房にいること

妖精ピッケが工房の掃除に訪れる。賃金は銀貨10枚。掃除後、10日間を過ぎるとまた汚れてしまう。

王子関連

二人の男

条件
- 2年目9月1日以降
- マリーが工房以外の場所から別の場所に移動しようとしているとき、10%の確率で発生

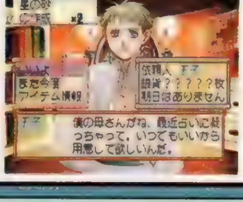
紡げ記憶の糸を

条件
- イベント「二人の男」が3回発生していること
- 5月23日にマリーが工房にいること
- シアが病気になっていないこと

マリーが街中で謎の青年とぶつかるというのが「二人の男」。3回ぶつかった後、5月23日の国王誕生会を見に行くと、鎧に身を包んだ青年とぶつかる「紡げ記憶の糸を」が発生する。この後10日以降に城へ行くと青年が王子の身分を明かし、アイテム「通行許可証」をくれるのだ。これにより、謁見室に自由に出入りできるようになる。

小間使い

条件
- 王子から「通行許可証」をもらうイベント発生日から30日以上経過していること
- マリーが工房にいるとき、20%の確率で発生



ブレドルフ王子がアイテム作成の依頼を持ってくるイベント。依頼は全部で3つあり、1つ終了するごとに銀貨1000枚の報酬を得ることができる。

【プレゼント付きコンテスト続報】50号で募集した「キャラクターコンテスト」と「図鑑完成デイアタック」のプレゼント賞品の詳細を発表するぞ。「キャラコン」に投票してくれた人の中から抽選でMDプレーヤーを1名、桜瀬琥姫さんサイン入りポスターを3名、桜瀬琥姫&出演声優の寄せ書きサイン色紙を3名に。「デ↗

アラカルト

カテゴリーに分類しなかった、その他のイベント。メッセージが表示されるだけのものもあるぞ。

古代の栄華に思いを馳せて

条件
・マリーのレベルが13以上(経験値1300以上)あること
・アイテム「ランプ」を所持していること

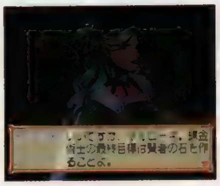
特定のキャラがパーティにいるときベルゼンブルグ城に行くと、35%の確率で強力な武具が入手できる。同時に2人いる場合は表の上のキャラが優先される。

キャラ	武具名	能力
ミュー	白銀のつるぎ	物理攻撃力＋35
キリー	リヒト・ヘルツ	物理攻撃力＋30、追加ダメージ＋30
ハレッシュ	ドライツァク	物理攻撃力＋30、追加ダメージ＋30
クーゲル	白銀の鎧	物理防御力＋30、素早さ－15
エンデルク	アルムフェーダ	物理防御力＋25、魔法防御力＋5

追憶

条件
・アイテム「メガフラム」、「エリキシル剤」、「不老長寿の薬」の3つを作成した日から10日以降
・マリーが工房にいること

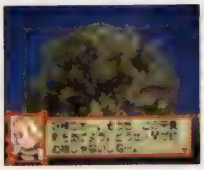
マリーが授業を受けていたときの夢を見るイベント。これによってアイテム欄に「金」属性が加わり、「賢者の石」の作り方がわかるようになる。

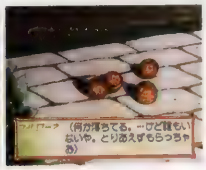


真夜中の呼び声

条件
・1年目5月5日以降
・マリーが工房にいるとき、20%の確率で発生

夜中に妖精の木がマリーを呼び寄せる、というイベント。2回目以降のとき、妖精の木に「植物用栄養剤」をあげると、その日から10日以上経過した後に「ナゾの木の実」が4つ手に入る。

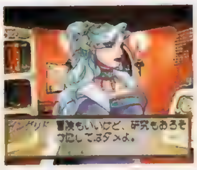




冒険者への傾倒

条件
・街の外に50回以上出ており、50回目の冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
・マリーが工房にいること

冒険ばかりしているマリーに対し、イングリド先生が警告を与えるために工房にやってくるイベント。しかし、これといってパラメータなどの変化はない。



アイテム図鑑

条件
・全アイテムを入手、または作成していること
・マリーが工房にいること

アイテム図鑑のすべてのページが完成したときに表示される。メッセージだけのイベントだが、これはエンディングに大きく関わるぞ。

ねずみ

条件
・2年目9月1日以降
・アイテム「ねずみとり」を所持していないこと
・アイテム「シャリオチーズ」が5つ以上あること
・「捕まえろ!ネズミゲーム」が発生していること
・マリーが工房にいるとき、2%の確率で発生

知らない間に「シャリオチーズ」がネズミに食べられてしまっている、というイベント。これが発生すると、「シャリオチーズ」が1～3個なくなる。

冒険者への転身

条件
・街の外に100回以上出ており、100回目の冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
・マリーが工房にいること

イングリド先生の警告にもかかわらず冒険を続けていると、再び先生が警告しに来るイベント。「冒険者への傾倒」同様、変化はなし。

運命の日1カ月前

条件
・5年目8月1日～8月19日
・マリーが工房にいること

結果発表1カ月前になったことを知らせるメッセージが表示される。このイベントが発生しなくても、5年目8月30日になると自動的にゲームは終了する。大抵のことはこれまでに終わらせよう。

知って得するオマケ情報

うわさ話発生条件

うわさ話がイベントの発生条件になっている場合もあるので、条件付きうわさ話の一覧も掲載するぞ。飛翔亭の親父から聞ける「酒場の有料うわさ話」は1回につき銀貨100枚と少々高いが、早めに聞いて目的地を増やしておきたい。また「街のうわさ話」は、右の表のほかにランダムで発生するものも21種類ある。

▲うわさ話を聞かないと出現しない採取場所は、表を見て効率よく出現させよう。

◀街のうわさ話も、イベントを起こすのに結構重要だ。ランダムのものもなるべく聞こう。

【酒場の有料うわさ話】

	内容	発生条件	結果
1	街から東に行ったところに怪しい塔があるらしい	マリーの名声値が300以上あること	エアフォルクの塔に行けるようになる
2	依頼の報酬が銀貨じゃなくて別の品になることもある	なし	なし
3	ストルデルの滝を知ってるか？あそこに怪物がいるんだ	なし	ストルデルの滝に行けるようになる
4	グラセン鉱石っていうものがあるんだがね	2年目9月1日以降	武器屋でグラセン鉱石を売れるようになる
5	石とか金属とかならエルフィン洞窟がおすすめだ	目的地選択でヴィラント山を1回以上選択	エルフィン洞窟に行けるようになる
6	ヴィラント山にはおっかねえ竜が棲んでるんだ	1年目4月1日以降	30%の確率でフランプファイルが出現
7	あの盗賊団な、どうやらマイヤー洞窟がアジトらしいぜ	街のうわさ話1を聞いていること	マイヤー洞窟に行けるようになる
8	薬草とか食料なら隣の森よりメディアの森の方がいいぜ	目的地選択で近くの森を2回以上選択	メディアの森に行けるようになる
9	数カ月に一度、騎士団が怪物たちを退治するんだ	なし	なし
10	怪盗デア・ヒメルって知ってるか？正体不明の女泥棒だ	街のうわさ話14を聞いていること	なし

【街のうわさ話】

	内容	発生条件
1	最近、街の外に盗賊団が出るらしい。1人で外に出るときは気を付けてくれ	1年目9月15日以降
2	そういや最近は盗賊団は出なくなったな	イベント「更生したならず者」発生日から2カ月以内
3	最近、見慣れない女騎士がこの辺をうろうろしているらしい。気を付けろよ	1年目7月1日以降
4	毎年夏祭りで調子にのりすぎてケガをする奴がいる。気を付けてくれ	毎年8月1日～8月14日(1回のみ)
5	最近、街の外に凶暴な怪物共が増えてきたようだ。盗賊団どころじゃない	街のうわさ話1を聞いた日から6カ月以降
6	こう見えても僕はローネンハイム家の御曹司で……人の話を聞いてくれよォ！	ランダムうわさ話「そこのキミ、可愛いねェ」発生日から3カ月以降
7	このあいだ、盗まれてたと思ってた彫刻が元の場所に戻ってた	イベント「仕事はじめ」発生日から1カ月以内
8	髪が長くて武器屋の親父にそっくりな男を見かけたが……。兄弟なんだろうか	イベント「バンブスロア」発生日から10日以降
9	武器屋の親父もなあ、歌が好きなのはいいが……。ありゃあ犯罪に近いよ	イベント「魔の旋律」発生日から10日以降
10	武闘大会？フン、わしがもっと若ければあんなもの余裕で優勝じゃ	イベント「武闘大会」発生日から10日以降
11	王室騎士団が討伐隊を組んで、怪物退治に出かけたようじゃ	イベント「光の討伐隊」発生日から3日以内
12	エンデルク様があの竜を退治したんですって。エンデルクさまぁ～	イベント「ドラゴンスレイヤー」が発生し、勝利した日から10日以降
13	今年の武闘大会もエンデルク様の優勝かしら……	イベント「武闘大会」が発生し、かつ12月15日～12月29日の間
14	怪盗デア・ヒメルってカッコイイよね	2年目10月1日以降
15	今月は国王誕生日の行事があるわね。あたしゃ王家の菓子が目当てなんだよ	毎年5月20日～5月22日(1回のみ)
16	今年もまた日食の日が近づいたわねえ。洗濯物が乾かないからイヤなんだよ	毎年6月10日～6月17日(1回のみ)

↗イアタック」に挑戦してくれた人、上位200名にアイテム図鑑と100種類のオリジナルアイテムシールをセットでプレゼント。株式会社ガスト提供による豪華賞品を手にするチャンスだ。しめ切りの7月31日(当日消印有効)まではまだ間があるので、電撃ＰＳ「マリーのキャラコン」または「マリーの図鑑」係まで応募してね！

第1回 琥姫のアトリエ

希望と思い込みの新感覚4コマまんが

Atelier Marie

PRESENTED BY 桜瀬琥姫

※「アンとダイアナ」とは、モンゴメリ原作「赤毛のアン」の主人公アンとその親友ダイアナのことです。

ゼロディバイド2 ザ・シークレットウイッシュ

ついに2体のボスキャラの使用方法を公開!!
さらに便利な便利な全キャラコンボ表付き!

発売中 対戦ATC ▶¥5,800 ▶ズーム ▶MC（1ブロック） ▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

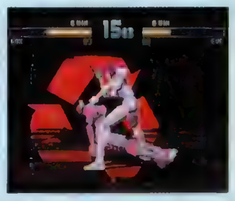
「2」になって、キャラクターがしゃべる（とはいっても技名を叫ぶわけではないが）ようになり、臨場感がかなり出ている。技を出したときの効果音でも、かなり鋭い音が使用されていてカッコイイのだ。ボディの装甲がはがれたときの「ガッキーン」というSEが、オイラはお気に入りです。いかにも破壊したという感じが、よ〜く伝わってくるからね。キャラクターもサイバーで、かなり好きなのです。 （キャンサー強いぜ！のさとちー）

知って得するウラワザ&ボスキャラ情報満載!!

すでに「ゼロディバイド2」を遊びつくしてしまったという人に、とってもお得なウラワザを大公開！前作でもおなじみのボディカラーの変更を始め、ボスキャラの使用条件に隠しステージについての詳細など、プレイの幅が広がるウラワザばかりなので試してみよう。また、このほかにもウラワザが隠されているのだ。詳しいことについては次号にて発表するから、楽しみに待っててネ!!

ボスキャラでプレイ

ボスキャラのノックスとイヴが、プレイヤーキャラとして使用できる。使用条件は、コンティニュー、ゲームランク、ラウンド数の設定を問わず、何でもいいからエンディングまで行くこと。クリアし、メモリーカードにセーブしておけば、いつでもボスキャラ2体を使ってプレイできるぞ。

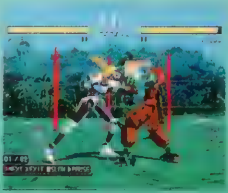


ボディカラー変更!!

ボディカラーのチェンジも、1度クリアするのが条件。カラーを変更するには、キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながら決定する。8つのボタンに対応した8種類のカラーが選択可能だ。また、ボディーの形状を変更したい場合は、✚キーの上を押しながらキャラを選択するのだ。

リプレイ中のお得な情報!

リプレイを見ているときのちょっとお得な情報。リプレイの再生中に△ボタンを押すと、その時点で入力されているコマンドが、画面に表示されるのだ。コマンド表示を見れば、ボタンを押すタイミングがつかめるので便利だぞ。もう一度△ボタンを押せば表示が解除されるようになっている。

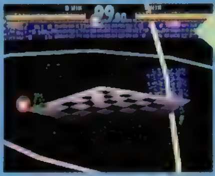


7つの隠しステージを対戦時に使用するには？

このゲームには2つのボスステージを含む、隠しステージが7つも用意されているのだ。使用条件はそれぞれに異なるので、各条件を参考にしよう。これらのステージは、対戦とトレーニング時に選択できるので、気分を変えて遊ぶのにピッタリ。

ステージ11・12の使用条件

EASYランクにして1Pモードでエンディングを見る



ステージ11 NOX

◀空間の中にステージが浮いている。意外と狭いので注意!!

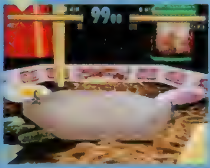
ステージ12 EVE

◀ステージが明るく、敵の動きも見やすい。リングアウトあり。

ステージ13・14・15の使用条件

NORMALランクにして1Pモードでエンディングを見る

ステージ13 ラーメン

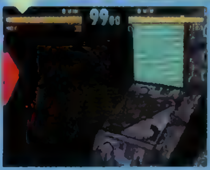


◀ここは笑えるラーメンステージ。チャーシューの上で戦うのだ。リングアウトはおつゆの中。

ステージ14 見世物小屋

◀5角形のステージで、周りが柵に囲まれている。ステージが狭いので、殴り合いにピッタリ。

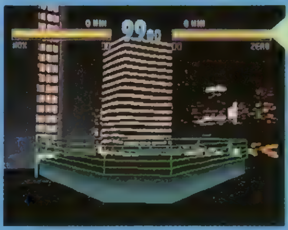
ステージ15 旧ZERO



◀前作のゼロステージを再現したステージ。巨大なリングが回転しているのは圧巻だぞ。

ステージ16・17の使用条件

HARDランクにして1Pモードでエンディングを見る



ステージ16 都心

◀夜景のビル街をバックに戦うステージ。三角形で周りに柵がある。

ステージ17 ディスコ

◀赤、青、緑のスポットライトが交錯するステージ。足下に注意！

 ©ZOOM 1997

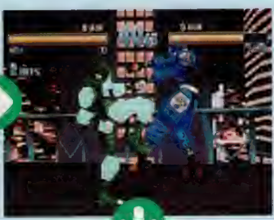
最強のボスキャラ"NOX""EVE"の強さに迫る!!

鋭い足技のバリエーションが光る！

ノックスは、ゼロの技をベースにした足技を得意とするキャラだ。空中コンボは、ＦＣ0300で相手を浮かし、３Ｆ３Ｆから３Ｆ３ＦＦ80をたたき込んでいく。相手を浮かしてから３Ｆ３Ｆへつなげるタイミングがポイントで、高さはノックスの頭部を目安にしてパンチを出すといいぞ。

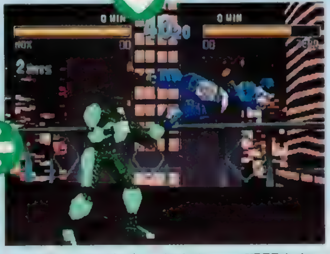
▲この鋭いキックが強力な武器となるのだ。

▶裏拳は上段攻撃なのでかわされやすいが……。



◀次の二つはカウンターでなくても、浮かせられる。

▼全部で７ヒット。見た目もなかなかカッコイイコンボなのだ。



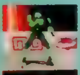
▲３Ｆ３Ｆと入力したあと、一瞬間をおいてから次の３Ｆ３ＦＦ80を入力する。

NOX

ノックス

ノックスは出の速い中段攻撃を持っているので、下段キック、またはパンチから0300や017Aを狙っていくと効果的だ。また、中距離から相手の攻撃に合わせてＡＣが狙い目！

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
0300	→K	中	30
017A	→P	中	18
06017A	→→P	中	24
060300	→→K	下	18
0380	↘K	上	40
AC	K+G	中	30
0800	←K	上	11
FC	←P	上	20
BD	↘P	中	20
0404017	←←→P	上	40
017C	←P+K	中	24
032C	→K+G	上	30
6B	P+G	上	50
060401A6	→←→P+G	上	60
026D	↓↓P+G	上	50
E8	↘P+G	下	50
6B/0B	P+G	上貫	50
FC/OC	←P	上左P	30

1P 
2P

※コマンドは、すべてキャラクターが右向きの場合の入力方向です。

全キャラ共通の特殊コマンド…●避け移動（手前）「→＋Ｇ」（奥）「←＋Ｇ」●ＡＢ起動「↑＋Ｇ」●カウンターキック「ＫＫ」●自己暴走（装甲強制排除）「→↓←↑＋Ｐ＋Ｋ」

多彩な固有技とコンボで圧倒する

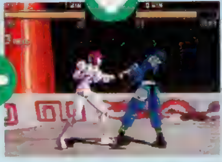
長い手足を利用した、多彩な攻撃を得意とするラスボスのイヴ。オススメの空中コンボは、ラヴ・アッパー２発からのラヴ・タイフーン、またはラヴ・トルネードだ。２発目のラヴ・アッパーを当てるタイミングが重要で、かなり高い位置でヒットさせないと次のコンボへつながらないぞ。

▲手足のリーチを生かした攻撃が、とても有効だぞ。

▶１発目のラヴ・アッパーで相手を高く浮かせるのだ。

◀できるだけ高い位置で、２発目のラヴ・アッパーを当てる。

◀高さと間合いに注意して、次のコンボのコマンドを入力。



▶ワンセット決まれば、かなりのダメージを与えられるぞ。

EVE

イヴ

多彩な固有技と返し技の充実ぶりが、いかにもラスボスといった感じのイヴ。技のほとんどが中段攻撃なので、ノックス同様、いかに相手に下段攻撃を意識させるかがポイントになる。また、相手が中段攻撃を意識してスタンド状態になるところをついて、投げ技を狙っていくのもいいぞ。立ち攻撃なら、返し技も決めやすいしネ！

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ラヴ・アッパー	→↘P	中	30
ラヴ・ミサイル	←↙↓↘→P	中	34
ラヴ・スラッシャー	→P+K	中	[illegible]
ラヴ・アーチキック	←K	中	30
ラヴ・サマー	↘K	中	40
クール・ラヴ・サマー	↙K	中	30
ステッピン・ラヴ	P+K	下	12
ラヴ・エルボー	→P	中	[illegible]
ミドル・ラヴ	→K	中	[illegible]
ラヴ・タックル	←→P	中	25
ラヴ・ストライク	←K+G	中	30
ラヴ・テスター・ハイ	←P+K	上	25
ラヴ・テスター・ミドル	↙P+K	中	20
ラヴ・テスター・ロー	↓P+K	下	20
ラヴ・プレッシャー	↘P	上	12
ラヴ・ターンパンチ	←←P	上	14
ラヴ・ターンキック	←←K	上	25
ラヴ・ジェラシー	P+G	上	35
ラヴ・エスカレーション	↘←P+G	上	[illegible]
ラヴ・スレイヴ	↓↑P+G	上	[illegible]
ラヴ・アタック	↘P+G	下	[illegible]
ラヴ・キラー	P+G	上貫	50
ラヴ・ピッカー・ハイ	←P+K	上左P	30
ラヴ・ピッカー・ミドル	↙P+K	中左P	40
ラヴ・ピッカー・ロー	←P+K	中K	30
ラヴ・ゲッター	↓P+K	下左P	40
ラヴ・キャッチャー	↓P+K	下左K	40

1P

2P

ZERO DIVIDE 2 コンビネーション一覧表

戦いの要となるコンビネーション。各キャラクターごとに特有の技のつながりを持っているので、1番使いやすいのを実戦で使うといいぞ。また、空中コンボへ組み込める技も多いので、研究してみてね。
なおコマンドは、すべてキャラが右向きの場合の入力方向です。

ゼロ

コマンド入力のタイミングがとてもシビアだが、レイドスペシャルはかっこよくて強力だぞ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ワンツー	PP	上上
コンボ2ヒット	PK	上上
ダブルキック	KK	上上
レイド3	PPP	上上上
コンボベーシック	PPK	上上中
レイド4	PPPK	上上上上
コンボヒート	→PP	中中
レイドキックハイ	←KK	上中
レイドキックロースピン	←K↓K	上下
コンボヒートスピンキック	→PPK	中中上
エルボーストーム	←↘P→P	中中
レイドスペシャル	←↘P→P←→P+K	中中中
ミドルスピンキック	↘KK	中中
レイドスピンキック	←↘P→PK	中中中
エルボーキック	→→P←K	中上
エルボーキックハイ	→→P←KK	中中上中
エルボーキックロースピン	→→P←K↓K	中上下

タウ

コンボのバリエーションが少ないタウ。細かい技で牽制して、投げ技のTスイングを狙うのがいいぞ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
Wスナップ	PP	上上
Yスナップ	PK	上上
Zスナップ	PK+G	上中
ダブルニー	→KK	中中
コンボマンティス	PPK+G	上上中
ダブルリベットガン	→→PP	中中
コンボサイドクロー	↘PK	中上
コンボウィップラッシュ	↘PKK	中上上

ドラコ

COM戦で威力を発揮するのが、ダブルラピッドテイル。これだけでクリアするのも夢じゃないのだ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ダブルネイル	PP	上上
ネイルハイキック	PK	上上
コンボショルダー	PPK	上上中
テイルロースピン	PP↓K	上上下
ラピッドテイル	→PK	中中
ダブルラピッドテイル	→PKK	中中上
テイルターン	→→KK	中中

イオ

イオでオススメのコンボは、サマーソルトスマッシュ。コマンド入力のタイミングは早めだ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
クイックネイル	PP	上上
コンボ2ヒット	PK	上上
コンボ3ビート	PPP	上上上
コンボターンスピンカット	PPK	上上中
コンボロースピンカット	PP↓K	上上下
コンボヒールカッター	PPPK	上上上中
キャットスライディング	↓P+KPK	下下
ヒールスマッシュ	→PK	中中
キンドースマッシュ	→PKK	中中上
ソードカット	↘KK	中中
ヒールアサルト	↘KKK	中中上
クイックロースピンキック	P↓K	上下
PKロースピン	PK↓K	上上下
サマーソルトスマッシュ	→PK↖K	中中中

イオス

下裏二枚畳は、上下段の返し技のコマンドと兼用になっている。相手の攻撃に合わせて出そう。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
二枚重	PP	上上
二枚畳	PK	上上
下裏二枚畳	←P+K↓P+K	上下
清拳	→→P→P	中中
三枚畳	PP→P	上上中
三枚鬼瓦	PP↓K	上上中

ネレイド

表中の＊マークは、ネレイドが後ろを向いた状態で出せるコンボ。後ろを向くには←←Pがオススメ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ダブルカット	PP	上上
カットエッジヒール	PK	上上
ハイチョップ	PPP	上上上
コンボスチューピッド	↘KK	中上
ハッピーネイル	PP→P	上上中
クレイジーマシーン＊	→P←P	中上
クレイジーマシーン2＊	→P←PP	中上上
クレイジーマシーン3＊	→P←PPP	中上上上
ロットドリル	→→PP	中中

シグナス

シグナスといえば、やはり大時計コンボ。これを空中コンボに組み込むと、かなり爽快だぞ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
二枚刃	PP	上上
斬脚(ザンキャク)	PK	上上
上疾風(ウワハヤテ)	KK	上上
宴(ウタゲ)	PPP	上上上
華(ハナ)	PPPK	上上上上
下疾風(シタハヤテ)	↓KK	下下
大時計二時	↓P+KK	中上
大時計三時	↓P+KKK	中上上
大時計四時	↓P+KKKK	中上上上
大時計五時	↓P+KKKKK	中上上上上
大時計六時	↓P+KKKKKK	中上上上上上
大時計七時	↓P+KKKKKKK	中上上上上上上
大時計八時	↓P+KKKKKKKK	中上上上上上上上
鏡飛座頭	↗PP	中中
粋(イナセ)	P↓K	上下
帝(ミカド)	PPP↓P	上上上下
雅(ミヤビ)	PPK	上上中
偽時計	↓P+K→K	中中

キャンサー

クラブアッパーがヒットすると、カウンターでなくても相手が浮くのでかなり使えるぞ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
クラブセカンド	PP	上上
クラブハイキック	PK	上上
クラブサード	PPP	上上上
クラブアッパー	←P+KP	中中
スクリュークラウズ1	→P+KP	中中
スクリュークラウズ2	→P+KPP	中中中
スクリュークラウズ3	→P+KPPP	中中中中
スクリュークラウズ4	→P+KPPPP	中中中中中
BBK	↘PK	中中
セカンドBB	PP↘P	上上中
セカンドBBK	PP↘PK	上上中中
トリプルロータリー	PPPK	上上上中

ノックス

ノックスのコンボはシンプルなものが多く、威力自体はあまり期待できない。020080がオススメ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
3F3F	PP	上上
3F80	PK	上上
8080	KK	上上
3F3F3F	PPP	上上上
3F3F80	PPK	上上中
3F3F3F80	PPPK	上上上上
017A80	→PP	中中
017A3F80	→PPK	中中上
020080	←KK	上中
020100	←K↓K	上下
FC0300	←P→K	上中
FC0100	←P↓K	上下

ワイルド3

空中コンボへつなげることができるスピンニーが、ワイルド3最大の武器だ。超強力!!

コンボ名	コマンド	攻撃位置
マシンガンストレート	PP	上上
ワイルド2	PK	上上
スピンニー	←P→K	上中
クイック	→→→PP	上上
シューター	→→→PPP	上上上
ローシューター	→→→PP↓P	上上下
ダブルローキック	↓KK	下下
カスタムエルボー	PP→P	上上中
カスタムスピンナックル	PP←P	上上上
スチールスピンニー	PP←P→K	上上上中

イヴ

イヴの場合、空中コンボに組み込むのならラヴ・トルネードがオススメ。モーションがかっこいいぞ。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ラヴ・ドライブ	PP	上上
ラヴ・キッカー	PK	上上
ラヴ・マシーン	PPP	上上上
ラヴ・ウインドウ	PPK	上上中
ラヴ・タイフーン	PPPK	上上上中
サマー・オブ・ラヴ	PPP↘K	上上上中
ラヴ・ハリケーン	PPKK	上上中中
ラヴ・トルネード	PPKKK	上上中中上
ラヴ・レイド	↓KK	中中
ラヴ・アサルト	↓KKK	中中上
ラヴ・スマッシュ	←K+GK	中中

ピクセル

ピクセルは、パンチボタンを連打しているだけで簡単に出せるテイクケアスペシャルが強い。

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ダブルタッチ	PP	上上
タッチハイキック	PK	上上
ハイキックタッチ	KP	上上
トリプルタッチ	PPP	上上上
リトルビート	PPPP	上上上上
テイクケアスペシャル	PPPPP	上上上上上
コンボホップアップ	←K+GK	中中
バレリーナスピン	→→PK	中中
コンボナースショット	PPPK	上上上中
トリプルタッチロースピン	PPP↓K	上上上下

ARMORED CORE アーマード・コア

今回は「アーマード・コア」の基本的な戦法&セッティングについてのコツを教えるぞ!

発売中	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア
3D・ACT	▶MC(1ブロック)/2人同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

紹介記事からの付き合いとなった『アーマード・コア』。サンプルでプレイしていたときから思っていたけど、すごいゲームだよね。メカはかっこいいし、戦闘はリアルで楽しいし、対戦プレイ(特に通信対戦)は燃え燃えだし、さすがは『キングスフィールド』シリーズでおなじみのフロム・ソフトウェアだけのことはある。あとはもう少しストーリーがわかりやすければもっともっと面白いんだけどなぁ〜。これってわがままでしょうか? (背徳KING)

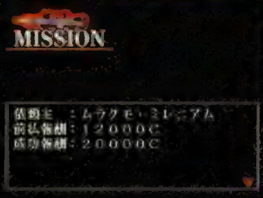
一人前の傭兵となるための賢い戦法&セッティング術を伝授!

傭兵として生き抜くために最も大切なことは、ズバリ"資金を稼ぐこと"なのだ。より多くの資金が手に入れば、それだけ性能の高いロボット(AC)を作ることができ、ミッションの成功率もグンと上がるからだ。その資金を稼ぐためには、効率のいい戦闘によって被害を最小限に抑えることが必要になってくる。そこで今回は実戦で役に立つ戦法と、セッティングの重要な基礎知識について紹介していくぞ。しっかりと読んでね。

▲傭兵として、無駄な行動(お金にならないこと)をすることは損にしかならない。常にそれを頭に入れてミッションを遂行するようにしよう。

●クロームとムラクモ・ミレニアム●

ミッションの依頼主は様々だが、大きく分けると2つの大企業に絞られる。舞台となる地下都市の支配者であるクロームと、それに対抗するムラクモ・ミレニアム。2つの企業、どちらの依頼を多く受けるか、そしてその依頼が成功したか、失敗したかで展開が変わり、出現するミッションなどが変化していくことになるぞ。



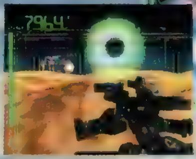
◀ミッションの依頼主は選択画面で確認できるので、必ずチェックしておこう。

傭兵マニュアル 戦法編

ミッション遂行中(3D・ACTパート)は、いかに被害を少なく抑えるかが、重要となってくる。それが報酬アップ、さらにはACのパワーアップにつながるのだ!

▶▶▶ポイント1 敵との戦闘は避けろ!

ミッションの中には、敵の全滅が目的ではないものも数多く存在する。そういったミッションでは、敵を数多く倒しても報酬がまったく変わらないので、無駄な戦闘はできるだけ避け、修理費を安くあげるようにするのがベストだ。よく覚えておこう。



▶敵にはかまわずミッション遂行を第一に考えて行動するのだ。

▲無理をしてザコと戦うようでは傭兵として失格だぞ!

▶▶▶ポイント2 無駄な弾を撃つな!

ミッションクリアで得られる報酬の中からは、自機の修理費だけでなく、使用した弾薬代までもが引かれてしまう。そのため、撃つごとに弾薬代のかかる実弾系の武器は、使えば使うほど報酬が減っていくことになるのだ。それを防ぐためには戦闘を避けることはもちろん、無駄な弾を撃たないことも必要になる。簡単なミッションではレーザーブレードを使うなどして節約していこう。

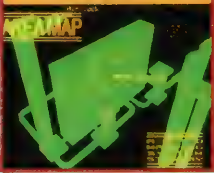
▶撃った弾はすべて敵に当てるつもりで!

▶▶▶ポイント3 レーダー&マップを利用

レーダーとマップはプレイヤーの第2、第3の目といえるほど重要。敵の位置を見失ったらレーダーで、自分の現在位置がわからなくなってしまったらマップですぐに確認するのだ。特に後半のミッションでは迷路のように複雑な場所も多いので、積極的に活用していこう。

レーダー

マップ



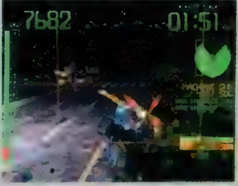
▶▶▶ポイント4 エネルギーメーターに注意!

ミッション時の画面の左にあるのがエネルギーメーターだが、これはブースターを使用すると消費されるだけではない。エネルギー系の武器やレーザーブレードを使っても消費してしまうのだ。もしエネルギーを使いきってしまうとオーバーヒートしてしまい、一定時間その3つが使用不可能になってしまう。エネルギーの残量には常に気をつけるようにしなければならないのだ。

◀メーターが赤いところまで来たら要注意だ。

▶▶▶ポイント5 攻撃を避けまくれ!

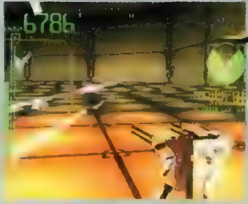
実際に敵との戦闘になった場合、素早く正確に攻撃を当てることも重要だが、できるだけ敵の攻撃に当たらないように避けることも大切になってくる(修理を安くあげるため)。ここで紹介している横移動やバックダッシュによる避けは最も基本的なものなので必ずマスターしておこう。ただ、後半のミッションでは敵の狙いがかなり正確なので強引に突っ込んだほうがいい場合もあるぞ。



▶敵の弾に当たらず、弾を当てるつもりでいこう。

横移動

L1、R1ボタンをタイミングよく交互に押し、敵の撃つ弾の着弾点から逃げよう。慣れてくれば、同時に攻撃することも簡単だ!



バックダッシュ

⊗ボタンと✚キー下を押しながら、L1、R1を交互に押すようにする。相手との距離を取りたいときに便利だぞ。

ARMORED CORE

傭兵マニュアル セッティング編

セッティングでは自分の戦闘スタイルに合ったタイプのACを作ることが最も大切なこと。そのためには、まずレッグパーツを知ることから始めなければならないのだ。

▶▶▶ポイント1

重要なポイントとなるレッグパーツの特性を知ろう!

▲各パーツのパラメータ画面で見れる簡単なコメントは、パーツ選択の参考になるので活用しよう。

▼最強のセッティングに正解はない。自分だけのACを作り上げてみよう。

13種類もあるACのパーツの中で、最も重要なポイントとなるのが、レッグ（足）パーツだ。何故なら、このレッグパーツによってACの移動&攻撃特性が、ほぼ決定されるからである（高速移動タイプ、重武装タイプなど）。レッグパーツは2足、逆関節、4足、キャタピラの4つに分けられる。どれも様々な特徴を持っているので、下の解説を参考にして自分に合ったレッグパーツを選択するようにしよう。もちろん見た目だけで選んでもOKだぞ（それも立派な理由です）。

様々なバリエーション 2足タイプ

最も種類が多く、スピードを重視したものから、重装甲&重武装を重視したものまで幅広いバリエーションがある。ジャンプ中の制御も逆関節タイプと並んで比較的簡単にできる。使いやすいが、キャノン系の武器を撃つときに構えを取る（動けなくなる）という欠点がある。

◀様々なバリエーションがあるのだ。

軽くて実弾防御が高い 逆関節タイプ

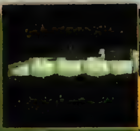
長所としては実弾系の武器に対する防御力が高く、重量が軽いことが上げられる。だが、最大積載量が少なく、エネルギー系武器に対する防御力が低いなど欠点も目立つので、あまりお薦めできるタイプではない。見た目にこだわるのならば、選択してみるのもいいかも……。

◀昔ながらのロボッ[illegible]

移動スピードはピカイチ 4足タイプ

ブースターダッシュは使用できないが、通常移動のスピードが速いうえに、最大積載量も比較的多い。しかもキャノン系の武器を移動しながら撃つこともできる。ただ、重量があるためにジャンプが得意ではなく、立体的で複雑なマップではかなり使いにくくなっている。

◀操作感覚も他と違い独特なものがある。



バツグンの防御力の高さ キャタピラタイプ

移動スピード、ジャンプ能力は最低だが、防御力と最大積載量は、他と比較して群を抜いている。敵の攻撃を避けることは考えずに、重武装で敵を蹴散らすことができる。キャノン系の武器を移動中でも撃てるのは4足と同じだが、さらにジャンプ中にも撃つことができる。

◀[illegible]このタイプが一番!?

▶▶▶ポイント2

ロックサイトを選ぼう!

ロックサイト（以下サイト）の形とロックオン可能距離（以下R距離）は、FCSの種類と武器の組み合わせによって変化する。基本的にサイトが広くなれば、R距離は短くなる。下でFCS別に紹介しているので選ぶときの参考にしよう。

これが基本となるサイトの大きさ。R距離も平均的な距離になっている。

全体的にサイトは広くなっているが、その分、R距離は短くなっている。

縦長のサイト。R距離は、スタンダードとほとんど変わらない。

横長のサイト。敵をロックしやすいうえに、R距離もそこそこで使いやすい。

サイトの大きさは一番小さいものの、その分、R距離は一番長い。

▶▶▶ポイント3

高い武器を使うな!

武器は強ければいいというものではない。コスト（弾薬代）が高くなく、強い武器がベストだ。序盤から中盤にかけてはマシンガン（WG－MG500、WG－AR1000）などがお薦めだ。中盤以降は、エネルギー系の武器がコストが0で、しかも強いので使える（オプションパーツで強化すればさらにOK）。ただし、弾数が少ないのでバックウェポンは必ず用意しておこう。

▼グレネードなどは、一発の威力は大きいが、コストがかかる。

▲エネルギー系の武器は、オプションでパワーアップも可能!

▶▶▶ポイント4

ショップの利用法

ショップでは売値と買値が同額なので、次のミッションで使わないパーツは売って、できるだけいいパーツを購入するようにしよう。これでワンランク上のACが作れるぞ

ARMORED CORE

©1997 From Software.,Inc.

ネクストキング 恋の千年王国

女の子のハートをつかむためには、
やっぱりプレゼントを貢ぐしかあるまい(笑)!!

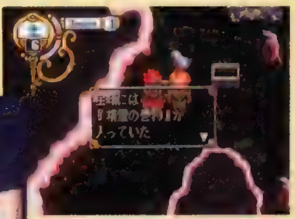
発売中 SLG ▶¥6,800 限定版¥7,800 ▶バンダイ
▶MC（2ブロック） ▶4P同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近の恋愛モノって、どれもフラグを立ててイベントビジュアルを見ての繰り返しで飽き飽きしてた。この「ネクストキング」は、「恋愛」はあくまで味付けとしての要素で、ライバルと競うという対戦要素を盛り込んでいるのが目新しくて楽しいです。これからの恋愛モノって、このゲームのようにいろんなジャンルと融合して、恋愛はあくまで味付けとして残すような形にしてほしいと個人的に思うのでした。恋愛ＳＬＧは、もう……ね？ （さとちー）

女の子をおとすにはまずアイテムゲットから!!

女の子の支持を受けるためには、王子に対する好感度を上げなくてはいけない。ただ単に女の子と話をしているだけでは、２人の仲の進展は望めないぞ。そこでポイントになるのが、女の子へのプレゼント！　ゲームスタート時にいくつかのアイテムを所持しているが、これだけでは当然足りない。そこで、週末の冒険で宝箱からアイテムをゲットし、女の子へプレゼントするのだ。女の子にはそれぞれ好みがあり、お目当ての品物をプレゼントすれば、一気に好感度アップのチャンスが生まれるってワケ。次ページに掲載しているアイテム表では、女の子ごとに効果的なプレゼントを紹介しているので参考にしよう。現在、自分が持っているアイテムと照らし合わせ、どの女の子に有効なのかをこまめにチェック。もしライバルが、自分のターゲットにしている女の子の好きなアイテムを入手したら、戦闘で勝ってアイテムを横取りするのだ。右の表で紹介しているように、アイテムには所有、あるいは戦闘中などで使用すると特殊効果を発揮する物があるのだ。これはプレゼントせずに、持っているといいかもね。



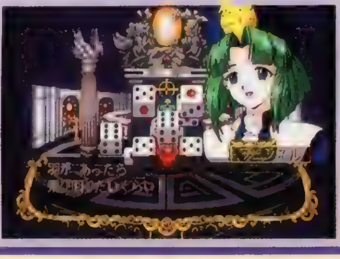
▲週末の冒険は、アイテムをこっそり入手できるチャンス！　ライバルの通ったあとを追って、宝箱をちゃっかり開けてしまおう。

▲さ～て、どれをプレゼントしようかな。特殊効果のアイテムを考慮しながら、ターゲットの女の子に有効なアイテムをチョイス！

▶ライバルとの戦闘は、アイテムを横取りする絶好のチャンスだ。しかし、負けてしまうと……。

誕生日にプレゼントすれば効果はいつもの2倍

やっぱり、自分の誕生日にプレゼントされると嬉しさもひとしおだよね。このゲームの女の子たちも誕生日には、王子様からのプレゼントを期待して待っているのだ。とくに、自分が狙っている女の子の誕生日は要チェック!!　対戦プレイの場合、ライバルのジャマも考えられるので、前もって喜ぶアイテムを入手しておいて誕生日にプレゼントすれば一気に好感度を稼げるぞ。女の子の誕生日の週には、アンゼリカがちゃんと教えてくれるので安心だけど、プレイに夢中になってうっかり忘れないように気を付けよう。



◀誕生日にプレゼントすれば、振れるサイコロの数が増えるのだ。大きな目を狙え!!

特殊効果を持つアイテムリスト

アイテム名	特殊効果
銀の指輪	特定の魔物からの攻撃を弱める
銀の首飾り	特定の魔物からの攻撃を弱める
孤独なダイヤ像	冒険の誘いが断られやすくなる
先駆者のクツ	冒険中の移動時に宝箱が出やすくなる
火遊びの首飾り	冒険中、毎日同行者以外の好感度が下がる
魔女のパンティ	冒険中の移動時にＨＰを自動回復する
魔女の水着	レベルアップ時にアップする項目数が増える
魔法のクツ	冒険中、毎日パートナーの好感度が上昇する
魔法のルージュ	プレゼント時の好感度アップ率が上昇する
真紅の首飾り	冒険中の移動時に、ＨＰが減っていく
魔法の指輪	冒険に誘いやすくなる
魔法の首飾り	宝箱から魔物が現れない
誘惑のハープ	冒険中に魔物に襲われやすくなる
シルバーソード	特定の魔物への攻撃に有効
シルバーナイフ	特定の魔物への攻撃にやや有効
ゾンビキラー	アンデッド系の魔物への攻撃に有効
ドラゴンキラー	ドラゴン系の魔物への攻撃に有効
魔王の剣	戦闘勝利時に得られる好感度がダウン
マジックソード	戦闘勝利時に得られる好感度がアップ
シルバーメイル	特定の魔物からの攻撃を弱める
血まみれの鎧	戦闘勝利時に好感度が得られない
ドラゴンガード	ドラゴン系の魔物からの攻撃を弱める
マジックメイル	戦闘敗北時に好感度が下がるのを抑える
命の薬	冒険中に使用するとランダムでＨＰが増減
火の薬	冒険中に移動のサイコロの個数がランダムで増減
光の薬	戦闘時に使用できるが効果は不明
水の薬	冒険中に使用すると別の場所へワープする
闇の薬	冒険中に使用すると集合の効果あり
オセロの巻物	迷宮の通路マスの開閉が逆転する
ざんげの巻物	冒険中に使用すると必ず木曜日になる
祝福の巻物	冒険中に使用すると得られる好感度が４倍になる
精霊の巻物	冒険中に使用すると魔物をすり抜けられる
大地の巻物	冒険中に使用するとＨＰが全回復する
白紙の巻物	ほかの巻物の効果がランダムに出る
火柱の巻物	戦闘中に攻撃のサイコロの目がすべて６になる
雨の杯	好感度の増減がライバルにも影響する
大地の背骨	冒険中に移動のサイコロの目がすべて１になる
太陽のたまご	すべての女の子の好感度が少しずつ下がる
秩序のオーブ	宝箱のトラップがなくなる
道徳の毛皮	冒険中の移動時に魔物が現れなくなる
涙のクリスタル	冒険中にパートナーのおねだりが増える
女神の牙	戦闘中のサイコロの目がすべて１になる
ラキアの瞳	宝箱からアイテムが出なくなる
楽園の小枝	カギのかかった扉を無制限に開く
シルバーオーブ	特定の魔物への攻撃に有効
アニスの色紙	冒険の誘いが断られやすくなる
いびつなチョコ	ＨＰを回復する
チロノレチョコ	ＨＰを少しだけ回復する
気合いのサイコロ	移動・攻撃のサイコロの個数を増やす
盗賊のカギ	カギのかかった扉を開く

 ©PLEX ©BANDAI・MARS 1997

女の子別プレゼント有効アイテム一覧表

★カモミール　誕生日 3. 7

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
青緑のルージュ	(+1)	精霊の巻物	(+1)
孤独なダイヤ像	(+1)	大地の巻物	(+1)
真紅のルージュ	(+1)	白紙の巻物	(+1)
先駆者のクツ	(+1)	火柱の巻物	(+1)
火遊びの首飾り	(+1)	雨の杯	(+1)
魔女のパンティ	(+1)	純潔の翼	(+8)
魔女の水着	(+1)	大地の背骨	(+8)
魔女のクツ	(+1)	太陽のたまご	(+1)
魔法のルージュ	(+2)	秩序のオーブ	(+1)
真綿の首飾り	(+1)	道徳の毛皮	(+1)
魔法の指輪	(+1)	涙のクリスタル	(+8)
魔法の首飾り	(+1)	女神の牙	(+1)
誘惑のハーブ	(+1)	ラキアの瞳	(+8)
魔王の剣	(+1)	楽園の小枝	(+1)
マジックソード	(+1)	ブタスミレ	(+2)
血まみれの鎧	(+1)	ブルーストーン	(+2)
マジックメイル	(+1)	ヘビアカネ	(+2)
オセロの巻物	(+1)	ヘビスミレ	(+1)
ざんげの巻物	(+1)	アニスの色紙	(+1)
祝福の巻物	(+1)	レッドストーン	(+2)

★ディル　誕生日11. 6

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
教会の黒竜像	(+2)	マジックソード	(+1)
女王様のかかと	(+1)	ドラゴンガード	(+1)
赤竜のパンティ	(+1)	マジックメイル	(+1)
葬送のリボン	(+1)	闇の薬	(+1)
ドラゴンビキニ	(+2)	オセロの巻物	(+1)
魔法のルージュ	(+1)	大地の巻物	(+1)
魔法の指輪	(+1)	ウォーの首飾り	(+1)
未亡人のドレス	(+1)	道徳の毛皮	(+1)
喪中のビキニ	(+1)	涙のクリスタル	(+1)
闇に咲くバラ	(+1)	いばらの鞭	(+1)
誘惑のハーブ	(+1)	金の鞭	(+1)
竜の指輪	(+1)	紅レンの鞭	(+1)
竜の腕輪	(+1)	殉教者の鞭	(+1)
ドラゴンキラー	(+2)	聖なる森の鞭	(+1)
魔王の剣	(+1)	ドス黒い鞭	(+2)

★アニス　誕生日 4. 9

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
イケイケTバック	(+1)	真っ赤なビキニ	(+1)
孤独なダイヤ像	(+1)	右青左赤のクツ	(+1)
金剛像	(+1)	ルビーの首飾り	(+1)
ざくろ石の指輪	(+1)	ルビーの指輪	(+1)
錆びた彫像	(+1)	レッドシューズ	(+1)
真紅のルージュ	(+1)	血まみれの鎧	(+1)
聖火のビキニ	(+1)	命の薬	(+1)
赤竜のパンティ	(+1)	火の薬	(+2)
ダイヤの首飾り	(+1)	光の薬	(+1)
ダイヤのバラ	(+1)	水の薬	(+1)
ダイヤの指輪	(+1)	火柱の巻物	(+1)
2トンのダイヤ	(+1)	太陽のたまご	(+1)
バラの花束	(+1)	紅レンの鞭	(+1)
火遊びの首飾り	(+1)	ブルーダイヤ	(+1)
ホーリーリング	(+1)	ヘビアカネ	(+1)
真っ赤なバラ	(+1)	レッドストーン	(+1)

★マレイン　誕生日 7.31

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
イケイケTバック	(+1)	真っ赤なバラ	(+1)
教会の黒竜像	(+1)	真っ赤なビキニ	(+1)
孤独なダイヤ	(+1)	右青左赤のクツ	(+1)
金剛像	(+1)	ルビーの首飾り	(+1)
ざくろ石の指輪	(+1)	ルビーの指輪	(+1)
錆びた彫刻	(+2)	レッドシューズ	(+1)
真紅のルージュ	(+1)	血まみれの鎧	(+1)
聖火のビキニ	(+1)	火の薬	(+1)
赤竜のパンティ	(+1)	火柱の巻物	(+1)
成金オヤジの像	(+1)	太陽のたまご	(+1)
バラの花束	(+1)	竜のぬいぐるみ	(+1)
火遊びの首飾り	(+1)	紅レンの鞭	(+1)
ビードロ人形	(+1)	ヘビアカネ	(+1)
ヒスイの像	(+1)	レッドストーン	(+1)
ホーリーリング	(+1)		

★キャラウエイ　誕生日 2.20

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
銀モールドレス	(+1)	ドラゴンキラー	(+1)
金らんどんす	(+1)	魔王の剣	(+1)
鋼鉄のTバック	(+1)	マジックソード	(+1)
鋼鉄のドレス	(+2)	アイアンメイル	(+1)
年代物のドレス	(+1)	クリスタルの鎧	(+1)
舶来ドレス	(+1)	ゴールドメイル	(+1)
花柄ドレス	(+1)	シルバーメイル	(+1)
未亡人のドレス	(+1)	血まみれの鎧	(+1)
アイアンソード	(+1)	ドラゴンガード	(+1)
ゴールドソード	(+1)	花柄の鎧	(+1)
シルバーソード	(+1)	羊飼いの鎧	(+1)
シルバーナイフ	(+1)	マジックメイル	(+1)
ゾンビキラー	(+1)		

★ジンジャー　誕生日10. 8

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
踊り子の仕事着	(+1)	ヒスイの像	(+1)
金ピカの指輪	(+1)	舞踏会のクツ	(+1)
銀糸のくつした	(+1)	ペルシャのクツ	(+1)
銀の指輪	(+1)	魔女の水着	(+1)
銀の首飾り	(+1)	魔女のクツ	(+1)
銀モールドレス	(+1)	ルビーの首飾り	(+1)
金ラメの水着	(+1)	ルビーの指輪	(+1)
金らんどんす	(+1)	若草の水着	(+1)
月光のバラ	(+1)	ゴールドソード	(+1)
孤独なダイヤ像	(+1)	シルバーソード	(+1)
金剛像	(+1)	シルバーナイフ	(+1)
ざくろ石の指輪	(+2)	ゴールドメイル	(+1)
18金の首飾り	(+1)	シルバーメイル	(+1)
真珠の首飾り	(+1)	黄金のバラ	(+1)
ダイヤの首飾り	(+1)	金の玉	(+2)
ダイヤのバラ	(+1)	金の鞭	(+1)
ダイヤの指輪	(+1)	シルバーオーブ	(+2)
成金オヤジの像	(+1)	聖なる森の鞭	(+1)
2トンのダイヤ	(+3)	ブルーダイヤ	(+2)

★フェンネル　誕生日 1.15

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
青緑のルージュ	(+1)	シルバーメイル	(+1)
教会の黒竜像	(+1)	羊飼いの鎧	(+1)
銀糸のくつした	(+1)	水の薬	(+1)
銀の指輪	(+1)	精霊の巻物	(+1)
銀の首飾り	(+1)	ウォーの首飾り	(+2)
銀モールドレス	(+1)	純潔の翼	(+1)
月光のバラ	(+1)	秩序のオーブ	(+1)
古代のTバック	(+1)	天使の水晶	(+2)
賛美歌のハープ	(+2)	女神の牙	(+1)
聖火のビキニ	(+1)	ラキアの瞳	(+1)
空色のリボン	(+1)	楽園の小枝	(+1)
ひらひらパンツ	(+1)	竜のぬいぐるみ	(+1)
ペルシャのクツ	(+1)	銀メダル	(+1)
ホーリーリング	(+1)	殉教者の鞭	(+2)
魔法のクツ	(+1)	シルバーオーブ	(+1)
右青左赤のクツ	(+1)	聖なる森の鞭	(+1)
るり色の耳飾り	(+1)	ブタスミレ	(+1)
シルバーソード	(+1)	ブルーストーン	(+1)
シルバーナイフ	(+1)	ブルーダイヤ	(+1)
ゾンビキラー	(+1)		

★サフラン　誕生日 6.26

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
ガラスの指輪	(+2)	緑の指輪	(+1)
ギャマンの水着	(+1)	夜店の指輪	(+1)
金ピカの指輪	(+1)	竜の腕輪	(+2)
銀糸のくつした	(+1)	竜の指輪	(+1)
銀の指輪	(+1)	ルビーの指輪	(+1)
ざくろ石の指輪	(+1)	レッドシューズ	(+1)
女王様のかかと	(+1)	クリスタルの鎧	(+1)
真珠の首飾り	(+1)	雨の杯	(+2)
シンデレラのクツ	(+2)	太陽のたまご	(+1)
先駆者のクツ	(+1)	秩序のオーブ	(+1)
祖先の指輪	(+1)	天使の水晶	(+1)
ダイヤの指輪	(+1)	涙のクリスタル	(+2)
チラシの腕輪	(+1)	ラキアの瞳	(+1)
ビードロ人形	(+1)	竜のぬいぐるみ	(+1)
舞踏会のクツ	(+1)	金の玉	(+1)
ペルシャのクツ	(+1)	金メダル	(+1)
ホーリーリング	(+1)	銀メダル	(+1)
魔法のクツ	(+1)	銅メダル	(+1)
魔法の指輪	(+1)	シルバーオーブ	(+1)
右青左赤のクツ	(+1)		

★コリアンダー　誕生日12.12

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
青緑のルージュ	(+1)	右青左赤のクツ	(+1)
折花の首飾り	(+1)	誘惑のハーブ	(+1)
銀の首飾り	(+1)	竜の腕輪	(+1)
金ラメの水着	(+1)	ルビーの首飾り	(+1)
古代のTバック	(+1)	るり色の耳飾り	(+2)
賛美歌のハープ	(+2)	水の薬	(+1)
18金の首飾り	(+1)	精霊の巻物	(+1)
真珠の首飾り	(+1)	ウォーの首飾り	(+2)
葬送リボン	(+1)	天使の水晶	(+1)
空色のリボン	(+2)	女神の牙	(+1)
ダイヤの首飾り	(+1)	ラキアの瞳	(+1)
チラシの腕輪	(+1)	竜のぬいぐるみ	(+1)
火遊びの首飾り	(+1)	殉教者の鞭	(+1)
ひらひらパンツ	(+2)	ブタスミレ	(+1)
ペルシャのクツ	(+1)	ブルーストーン	(+1)
真綿の首飾り	(+1)	ブルーダイヤ	(+1)
魔法の首飾り	(+1)		

★チコリ　誕生日 5.16

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
ざんげの巻き物	(+1)	花柄の水着	(+1)
魔女の水着	(+2)	若草の水着	(+1)
ゴールドソード	(+1)	踊り子の仕事着	(+1)
ゴールドメイル	(+1)	黄金のバラ	(+1)
金らんどんす	(+1)	金ピカの指輪	(+1)
18禁の首飾り	(+1)	舞踏会のクツ	(+1)
真っ赤なビキニ	(+1)	女神の牙	(+8)
金の鎧	(+1)	道徳の毛皮	(+8)
ドラゴンのビキニ	(+1)	ラキアの瞳	(+8)
金ラメの水着	(+2)	秩序のオーブ	(+8)
天使の水晶	(+8)	楽園の小枝	(+8)
聖火のビキニ	(+1)	雨の杯	(+1)
喪中のビキニ	(+1)	太陽のたまご	(+8)
成り金オヤジの像	(+1)	金メダル	(+1)
ギャマンの水着	(+1)	王家の紋章	(+1)
シルバーソード	(+1)		

★クミン　誕生日 8. 1

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
青緑のルージュ	(+1)	夜店の指輪	(+1)
ガラスの指輪	(+1)	竜の指輪	(+2)
金ピカの指輪	(+1)	ルビーの指輪	(+1)
銀の指輪	(+1)	若草の水着	(+1)
ざくろ石の指輪	(+1)	ゾンビキラー	(+1)
先駆者のクツ	(+1)	ドラゴンガード	(+1)
祖先の指輪	(+1)	羊飼いの鎧	(+1)
ダイヤの指輪	(+1)	命の薬	(+1)
ヒスイの像	(+1)	祝福の巻物	(+1)
ホーリーリング	(+1)	楽園の小枝	(+1)
魔女のパンティ	(+1)	いばらの鞭	(+1)
魔法の指輪	(+1)	聖なる森の鞭	(+1)
魔法の首飾り	(+1)	盗賊のカギ	(+1)
緑の指輪	(+2)		

★ローズマリー　誕生日 9.17

アイテム名	好感度UP	アイテム名	好感度UP
イケイケTバック	(+1)	バラの花束	(+2)
Hな布切れ	(+1)	ひらひらパンツ	(+1)
踊り子の仕事着	(+1)	魔女のパンティ	(+1)
折花の首飾り	(+1)	真っ赤なバラ	(+2)
月光のバラ	(+2)	闇に咲くバラ	(+2)
鋼鉄のTバック	(+1)	花柄の鎧	(+1)
古代のTバック	(+2)	黄金のバラ	(+2)
赤竜のパンティ	(+1)	大地の背骨	(+1)
祖先の指輪	(+1)	道徳の毛皮	(+1)
ダイヤのバラ	(+2)	いばらの鞭	(+1)
年代物のドレス	(+1)	ブタスミレ	(+1)
花柄のドレス	(+1)	ヘビアカネ	(+1)
花柄の下着	(+2)	ヘビスミレ	(+1)
花柄の水着	(+1)		

※表内の(+1)などの数字は、振れるサイコロの数ではなく「各アイテムがその女の子の好みにどれくらい近いか」を表しています。例えば、カモミールは魔法関係と化粧品などが好きなので、「魔法のルージュ」だと(+2)というわけです。また、ほかの女の子との相性などによっても微妙に変化するので注意してください。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

『虹色町の奇跡』最大の魅力であるイベントシステムを徹底解析！ これで見たいイベントもバッチリだ!!

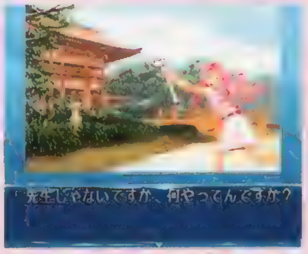
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック) ▶2P同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かなり異色なクイズゲーム、『虹色町の奇跡』。今回は待望の妖精＆リンツストーリーの発生条件を紹介！ 彼女たちは２人とも、イベント数がかなり少ないけど（でも、妖精は絵美よりイベントが多い……）、エンディングまでバッチリ用意されているので、ぜひ挑戦してもらいたい。ただ、リンツのイベントは、見るのにルーレットの目押しが必要不可欠なので、ちょっと厳しい気はするけど……。でも、練習する価値はあるぞ。 (平吉)

イベントシステムをマスターして好きなあの子とハッピーエンディング

ゲームに登場する７人（＋α）のストーリーを楽しめるイベントシーン。『虹色町の奇跡』をプレイするうえで、もっとも楽しみな部分であるといっても過言ではないだろう。さらに、このイベントをどれだけ見たかによってエンディングが変わってくるとなれば、その重要度も増すというものだ。今回は、このイベントに焦点を当て、攻略記事をお届けするぞ！ うまく活用して、ハッピーエンディングを目指そう!!



◀各女の子のエピソードは、カッ飛んだものばかり。ストーリーを追っているだけで楽しくなっちゃうのだ。

イベントの種類は全部で3つ

1 ストーリーイベント

主に、キャラクターのシンボルがあるマスに止まると発生するイベントがこれ。それぞれの女の子のイベントが、ストーリーを追って順に発生するのだ。ただし、その女の子のプレイヤーに対する好感度が一定値に達していない場合はストーリーイベントは発生せず、デートイベントになってしまう（とはいえ、こちらもそれはそれで楽しいんだけど)。ちなみに好感度は、対象となる女の子に会った回数と、その女の子の出題してきた問題に対する正答率によって上げることができるぞ。つまりシンボルがあるマスにばかり止まっていても、女の子によっては好感度が足りなくて、イベントが進まなくなってしまうのだ。とくに、めぐみや久美子といったイベントが多いキャラの場合は、ヘタをすると最後までストーリーが進展しないまま、エンディングを迎えてしまう可能性もあるので注意。なるべく通常のマスで好感度を上げておこう。なお、好感度がイベント発生条件を満たしている場合は、マップ上の女の子のシンボルにハートマークが付くぞ。

2 ランダムイベント

主に、通常マスに止まることによって発生するイベント。別に見なくてもストーリー展開には一切差し障りはないが、このランダムイベントではストーリーイベントに関わる会話を交わしたりすることもあるので、できることならチェックしておきたい。このイベントを見ておけば、ストーリーをより深く楽しむことができるわけだしね。ただし、通常マスで発生するということからわかる通り、誰のどのイベントが発生するかはまったくのランダム。自分で選択できないというのは、ちょっと残念だけどね。女の子のシンボルマークはあるけど、ハートマークがないときには、できるだけ止まって好感度を上げておけば、ハッピーエンディングは確実だ。

3 デートイベント

キャラクターのシンボルがあるマスに止まったのに、好感度がイベント発生値まで達していなかった場合はこちらのイベントとなる。ただし、女の子によってデートイベントの発生する期間（要するに、ストーリーのどの部分でデートイベントが発生するか）は決まってしまっている。なお、期間外の場合は、通常マスに止まったときと同じ扱いになるのだ。

妖精＆リンツ イベント発生条件!

ＰＳ版オリジナルの要素として、ユーザーからの要望が高かった妖精とリンツのストーリーが追加されたことはもはやご存じの通り。ただ、この２人のストーリーを発生させるには条件があり、これが少々わかりづらい。ここでは、彼女たちのファンのために、妖精＆リンツのストーリー発生条件を公開するぞ。存分に、彼女たちとのラブラブな(!?) ストーリーを楽しんでもらいたい!!

妖精イベントの条件

ルーレットＯＮ／ＯＦＦ、どちらのモードでもＯＫ。日曜日のマスに３回止まると（別にこれは連続して止まる必要はない。合計で３回止まればいいぞ)、４回目に日曜日のマスに止まった時点で妖精のストーリーが始まる。なお、妖精のエンディングは、最後に誰にも告白せず、時間切れまで待てば見られるぞ。ただし、妖精のストーリーイベントを最後まで見ていることが絶対条件だ。

 ©CAPCOM CO.,LTD.

私のこと知りたくない？

リンツイベントの条件

リンツのストーリー発生条件はなかなか厳しい。まず、モードはルーレットＯＮでなくてはダメだ。次いでストーリーを発生させる条件だが、まずはルーレットでリンツを８回引き当てること。目押しの練習も兼ね、狙ってみよう。無事成功すれば、９回目にリンツを引き当てたところからストーリーが始まるぞ。リンツは発生条件が難しい分、エンディングを見るのは簡単。最後に誰か適当な女の子に告白して振られればそれでＯＫ。ただし、リンツのストーリーイベントをすべて見ていることが、やはり絶対条件となっている。ただ、イベントの数自体少ないから、そう気にしなくてもいいかも。

ノーマルキャラのイベントもチェック！

森次めぐみ

めぐみは、ヒロインだけあってイベント数がもっとも多い。デートイベントは、序盤から終盤にかけて、期間も長めに設定されているのでぜひ見ておきたいところだ。なお、右のストーリーイベントは14個目。エンディングまでもう一息だ。

潮崎久美子

久美子は、めぐみに次いでイベント数が多い。左のストーリーイベントで11個目だ。これを見れば、全体の２／３をクリアしていることになる。なお、デートイベントの期間は、中盤以降に設定されているので序盤に好感度を上げすぎると見れないぞ。

想鐘サキ

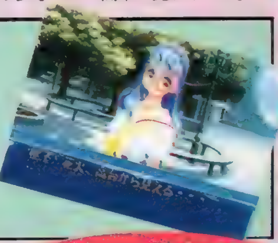
ストーリーイベントは右のもので９個目。あと数回見ればエンディングだ。サキはランダムイベントが多く用意されているので、すべてを見たいならマメに通常マスにも止まっておこう。また、デートイベントのチャンスは序盤から終盤までと幅広いぞ。

咲良絵美

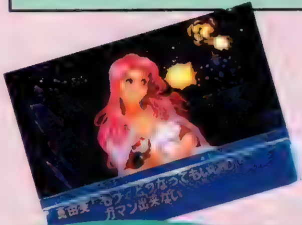
新イベントが追加されたものの、全キャラ中最低のイベント数の絵美。左の４個目のストーリーイベントで、もう半分以上をクリアしていることになるのだ。デートベントは中盤のみと期間も短い。ただ、イベント数が少ないので簡単に見れるハズ。

藤倉桃子

桃子のイベントは、意外にもちょっと少なめ。右の花火を見に行くイベントで10個目だ。これを見てしまえば、もうエンディングを見たも同然。デートイベントの期間は中盤に用意されているが、とにかく期間が短いので注意しよう。



小鳩真由美



総イベント数は多いが、ほとんどがランダムイベント。ストーリーイベントは、プラネタリウムに行く８個目を見てしまえば残りわずか。デートイベントは中盤に見ることが可能だが、期間はほかのキャラより、短くなっているので注意。

シャーロット

絵美ほどではないものの、シャーロットもイベントが少ないキャラ。右の７個目のイベントで全体の２／３をクリアだ。デートイベントは中盤にあり、期間が非常に短い。しかも、ジイにジャマをされて、実際にはデートができないのだ……。

超光速グランドール

話題の2D美少女アクション！ 今回はシステムの紹介と、ゲーム前半の3エリアの攻略をお届けしよう。

7/25 ACT	▶¥5,800 限定版¥7,800 ▶バンダイビジュアル
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

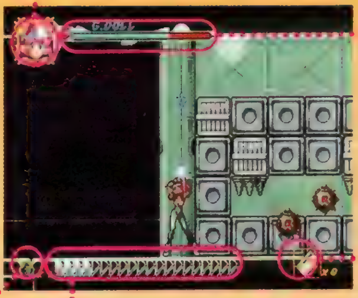
見かけによらず難しいこのゲーム。油断してプレイしているとアッという間に死んでしまいます。オリジナルビデオ1本分とウワサされるアニメパートが見たくても、がんばってゲームをクリアしていかないとアニメを見る資格は与えられないのです。でもそれだけに、グランドールを華麗に操ってクリアしたときの喜びはひとしお。今回の記事プラス、愛と根気でクリアを目指しましょう。（[illegible]）

美少女キャラ（メガネっ娘）を華麗に操るために！

ごく普通の女子高生ひかる（実はちょっぴりオタク）が、スーパーヒロインに変身して宇宙からの敵と戦う『超光速グランドール』。美麗なアニメパートでストーリーを楽しみつつ、2Dアクションのゲームパートをプレイするのだ。スピーディーな動きと驚異のジャンプ力を駆使して、スクロールするマップを自由自在に進んでいくこのゲーム。まずは基本となるゲームシステムを把握し、グランドールの多彩なアクションを使いこなしてもらいたい。

メイン画面には情報がいっぱい♥

グランドールの冒険の舞台となるのが、右のメイン画面。画面上には必要な情報がわかりやすくまとめられており、画面上部の表示がグランドールの状態を表すもの、画面下部の表示が必殺技に関するものになっている。右下の表示はカードキーの有無を表しているので、ドアの前でカードキーがないことに気づいてあわてないように、ときどきチェックしておくといいだろう。



ひかるウインドウ
ダメージや回復に対応して、表情が変化。

ライフ
ダメージを受けると少しずつ減っていき、ゲージがゼロになるとゲームオーバー。アイテムによって回復させることができる。

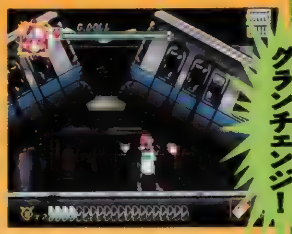
カードキー
マップ内に配置されているドアを開けるためのアイテム。一度使用するとなくなってしまうので、そのつど入手しなければならない。

必殺技
必殺技を使用できる回数を表す。最大で3回分までストックしておくことが可能。

パワーゲージ
アイテムを取るとゲージが増加し、満タンになると使える必殺技が1回増える。

特殊能力使いまくり♥…

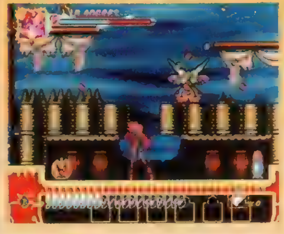
グランドールは通常のジャンプやショットのほかに、さまざまな特殊能力を使うことができる。特殊能力はエリアごとに新しいものを覚えていき、最終的には5種類の使用が可能。垂直な壁を登ったり邪魔なブロックを爆破したりと、どの能力も必要不可欠なものばかり。うまく使いこなして戦いを有利に進めよう。



グランチェンジ！

アイテムは全部取ろう♥…

アイテムの中には、カードキーのように取らないと先に進めないものもあれば、なくてもとくに困らないものもある。



ただこのゲームのマップは複雑な構成になっているため、意外な場所にお得なアイテムが隠されていることも多い。できればマップ内を隅々まで探して、全部のアイテムを見つけてみよう。

ファンは即GET!! これがウワサの！ 限定版スペシャルディスク！

通常版と同時発売されることが決定している『グランドール』初回限定版。今回は、その限定版スペシャルディスクの中身を紹介しよう。『グランドール』といえば、主人公ひかる役の岩男潤子さん（写真左側）や、ライバルのシギルを演じる宮村優子さん（写真右側）など、豪華声優陣の起用が話題の1つ。スペシャルディスクには、出演している声優さんのアフレコ風景とインタビュー映像が、たっぷり収録されている。とくにインタビューは、人気声優の素顔に触れることのできる数少ないチャンスだ。さらに今回の限定版では、ゲーム以外の「グランドール」の世界も徹底フォロー。人気のラジオドラマの特別編を始めとして、オリジナルビデオやCDエキストラの予告編など、ここでしか手に入らない内容を多数収録。ファンなら絶対手に入れたい1枚だ。

●人気のあの人が素顔で語る 声優インタビュー

●たっぷり何度も楽しめる ラジオドラマ特別編

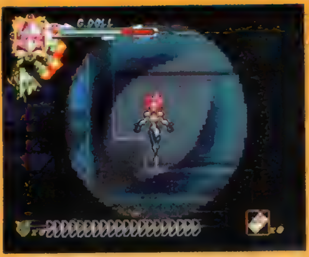
超光速グランドール

©1997 長谷川勝巳／あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル

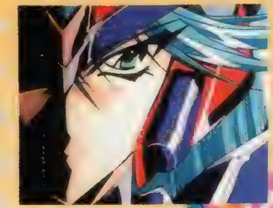
多彩なアクション！ゲーム前半の3エリアを先取り攻略！

捕らわれた先輩を探して地下空間を急げ！

エリア1



エリア1の舞台はメカっぽい敵がたくさん登場する地下空間。このエリアの主なトラップは、いたる所に配置されたダメージ床だ。ジャンプだけでは避けられないものが多いので、特殊能力のワイヤーショットをうまく使っていこう。トラップの手前ギリギリの位置から、天井に向けて斜めにワイヤーを撃ち出し、そのままジャンプするのが基本テクニック。またワイヤーはジャンプだけでなく、アイテムを取ったり敵を攻撃したりとさまざまな用途に使用可能なので、このあとのエリアでも使う機会は多い。このエリアで十分に使いこなす練習をしておこう。



◀敵の幹部シギル。平和な学校に突然現れ、ひかるの憧れの先輩をさらってゆく。校舎の時計塔に強力な電撃を放ち、その巨大な力を見せつける。

▶初めてグランドールに変身し、戸惑うひかる。さっきまでセーラー服で普通に暮らしていたのに突然こんな格好じゃ、戸惑うのも当然かも……。

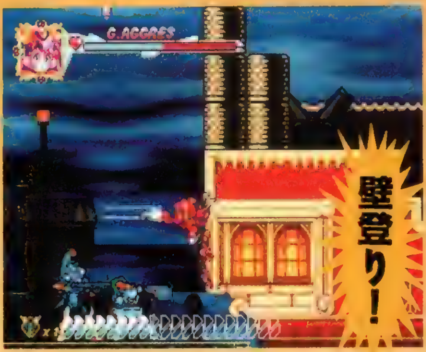
トラップだらけの遊園地を駆け抜けろ！

エリア2

エリア2は敵の攻撃で廃墟となった遊園地が舞台。マップ内には建物が多いので、壁登りの特殊能力を使って垂直な壁を乗り越えていこう。なお壁に張りついている間もショットは通常通り撃てるので、やられる前にガンガン撃つこと。難しいのは壁に張りついた状態からのジャンプ。慣れるまでは落下点が予測しにくいため、トラップに引っかからないように注意。

◀つかの間の平和な休日に先輩とのデートを楽しむひかる。幸せな2人に敵の影が忍び寄る。

▶罪のない人々を傷つける敵は絶対に許さない！ 怒りに燃えたひかるが、ついに立ち上がる。



敵の幹部を追いかけて敵要塞へ突入！

エリア3

エリア3では、破壊力抜群のグレネード弾を使い、行く手を阻むブロックを砕いて進んでいこう。ブロックの中に隠されたアイテムを取るのも忘れずに。さらにこのエリアではワイヤーショットや壁登りなど、これまでに覚えた特殊能力を使いこなすことが重要となる。これまでのエリアで鍛えた腕が試されるハズ！

▶ついに姿を見せた敵の総司令官フリードシャルフ。

▶強大な敵に立ち向かう覚悟を決めたひかるは……。

みんなのゴルフ

スペシャルマッチがついに実現！　プレイに役立つポイントも写真つきで紹介しているぞ。

7/17 SPG　▶¥5,800　▶SCEI
▶MC(2ブロック)／4人同時プレイ可／MT

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

　このゲームは一見すると"ほのぼの路線"に見えるけれど、実はかなりの本格派。特に注目してもらいたいのが、スッキリと収められている画面からは想像もできないほどの情報量だ。必要な情報をうまく読み取ってコース攻略に役立てよう。（ウォルフ）
　とにかく様々な要素がてんこ盛りになっていて、そうとういい感じになっています。ゴルフゲーム好きならば絶対にプレイしてみてもらいたいです。今回の対決は、かなり精神的にキツかったです。対人プレイはやっぱり楽しいですけどね。（編集Kの人）

SCEI 制作ディレクター＆広報マン VS DPS編集部！
『みんゴル』（SCEI推奨略称）誌上対決!!

編集部でも1、2を争うゴルフゲーム好きがチームを結成、「ゲームの完成を記念して」という大義名分(!?)の下、SCEIに挑戦状を叩きつけた。受けて立つSCEIチームのメンバーは『みんゴル』プロデューサーの小林さんと広報担当の安達さん。相手にとって不足はないぞ!ハーフ（9ホール）勝負の結果は……?

SCEIチーム　最強の男と、そして最低の……

◀小林　康秀氏
　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント制作部プロデューサー。このタイトルを担当する以前からのゴルフプレイヤーで、日焼けした笑顔が、非常に印象的なナイスミドル。当日もコスプレになっているのかいないのか、完璧なゴルフウェアで登場。

◀安達　公平氏
　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントプロモーション企画部所属。どうやらゴルフゲームをまともにプレイするのは初体験だったらしく、興奮していたサル広報。当日は自分の役割に忠実に(?)、有名マンガのコスプレで登場。わかるかなぁ、これ(笑)。

SCEIチーム　迎え撃つDPS Wはともかく…

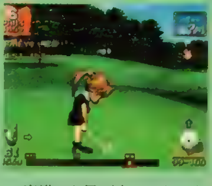
　DPSチームのメンバーは、『みんゴル』の記事を担当している編集者KとライターW。サンプル版をプレイしてからというもの、仕事抜きでこのゲームに惚れてしまった2人なのだ。今回はマスター版を使用しての対戦。はたして彼らの実力のほどは？

●今日の対戦を振り返って、総評などを、ひとつ……
一同：おつかれさまでした〜っ！
編集K（6オーバー、以下、編）：って、いきなり終わっちゃって読んでる人はわかんないですね。とりあえず今、ハーフ（9ホール）回り終わりまして、今日の対戦は無事終了というわけです。この対決手記は、今日の激闘を振り返って、というかたちで進行させていただきます。
ライターW（3オーバー、以下、W）：やっぱり対戦プレイはマイペースで打てないですね。けっこう苦しみました。
小林（6アンダー、以下、K）：Wさんは、きっと1人でプレイしているときはもっとお上手なんじゃないかと思うんですよ、1ドット単位でキチッとパワーゲージをあわせることができてますから。狙いもよかったですよ。でも、パッティング、けっこう調子狂ってましたよね？　そこが対戦プレイのおもしろいところなんですよ。
W：このゲームの攻略方法、指針は間違ってないと思うんですよ、自分自身で考えてみて、それが確認できて安心しました（笑）。
K：編さんも手は動いてる、基礎的な技術はあると思いますんで、あとは心臓に毛を生やしましょう（笑）。
安達（13オーバー、以下、A）：僕はどうでしたか？
K：キミはもっと人のアドバイスを素直に聞かなきゃ、な。
A：それだけッスかぁ〜。

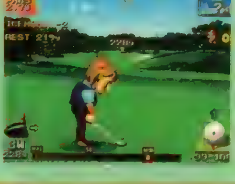
●『みんゴル』だからこそ、こんなこと、あんなこと……
K：今日はかなり凹凸の激しい「コース4」を回ったわけですが、いずれにしてもですね、初心者の方は球筋がストレート系のキャラを選んでプレイするようにしましょう。
編：その方が、風向きや風速、足場などのいろいろな条件から受ける影響を計算しやすいですよね。
W：でも、編さん、最低でもバンカーの位置くらいは確認してから打ちましょうね（笑）。
K：それは重要、バンカーの位置には要注意です。
W：最初から届かないような距離からのセカンドショットなんかは、フェアウェイの安全な位置に落とすことを考えるのが大前提ですよね。
K：花道狙いがやっぱり有効ですから。短めのホールはティーショットで無理をせずに、風を頼りにバックスピンでいくくらいのつもりでOKですよ。
W：「みんゴル」の場合は、パワーゲージよりもやっぱりスウィートスポット（パワーゲージの赤いライン中央）でキチッと止めて打てるかどうかが、重要ですね。それに近いことなのかもしれないけど、ラフからのショットは要注意ですよね。無理して21で打つよりは、6I、7Iで確実にフェアウェイに出す。今までゴルフゲームで通用した無理が、このゲームでは絶対といっていいほど通用しない。
K：逆に距離が適切でまっすぐ正面にとらえられるような

CHECK 1　強い向かい風のときは真横を向いて確認

　R2ボタンで芝を撒いても、すぐに画面から消えてしまう……そんなときは、横を向くといい。芝が左右方向に飛んでいくので、風速を判断しやすいのだ。



▲真横から風が吹くように立つ。こうすればわかりやすい。



旗の動きに注目
◀左上に表示されている旗のはためき方でも、おおよその風速はわかる。ただ、慣れないうちは、風向きと垂直になるように立ってチェックした方が確実だ。

CHECK 2　飛距離を稼ぎたい！　でも、グッとガマン

　飛距離を稼ぎたくてクラブの番手を上げてしまうと、パワーゲージの赤ラインが小さくなり、ミスショットしやすくなる。慣れないうちは勝負所でのみ狙おう。

▲クリーンヒットさせる自信があれば、狙ってみてもいい。

積極的に行こう
◀クリーンヒットさせればグリーンに乗せられる。もしミスショットしてもフェアウェイをキープできる可能性が高い。こんなときは迷わずチャレンジだ！

©Sony Computer Entertainment Inc.

コースが増える! キャラが増える!!

最初の段階で回れるコースはひとつだけ。しかし、このゲームには経験値という概念があって、これを溜める（バーディをとったり、チップインしたりする）ことで新コースに行けるようになるのだ。使用可能キャラも最初は2人しかいないけれど、こちらもVSモードで勝つことで新キャラを手に入れることができるぞ。最終的には6コース、10キャラまで増やすことができるのだ!

ポイントを稼いで

レベルアップ!!

◀試合に勝てばかなりのポイントが手に入る。レベルアップすれば新コースに入れるぞ

ら(爪先の上がり下がりもなし)、旗つつみが狙える。そういうゲームっぽいところもあるんですけどね。

●グリーン上の死闘!? 恐怖のでこぼこグリーン

編：確かにラフからの打ち出しは、今までのゴルフゲームよりかなりしんどいものと覚悟した方がいいかもしれませんね。グリーンもまたスゴイでしょう。

W：カップが奥に切ってあったりすると、コワいんですよ。打ちすぎるとグリーンの向こう側にオーバーしちゃうような場合もありますから。

K：パッティングはもう経験を積んでいただくしかないかな、と。けっこうよくあるパターンだと思うんですけど、残り30ヤード以内でラフという場合は、サンドウェッジのアプローチでピタッと止める。グリーン上の傾斜を確認してからですけど、ピンの手前で止めておくのがいいかも。

W：編さん、今日、いいショットありましたよね？

編：ありがとうございます(笑)。グリーンの縁のフェアウェイから押し込んだってヤツですよね。そうとう強めに打てば、あそこからならパターでも入るんですね。

W：で、調子に乗って似たような距離でラフからもパターで打って失敗した、と（笑)。

K：まぁ、読者の方にはあまりおすすめできませんね、この攻め方は。グリーンはですね、1つポイントがあります。強く打った場合は、手前の方の傾斜の影響は受けないんですよ。だからカップの周りの傾斜に注意して角度を決めてるようにして、やや強めに打つ、これを意識してみてください。いろんな視点から傾斜を確認することも重要です。

A：大人な意見だなぁ。タメになりますよね、編さん。

編：いや、確かにそうだけどね……。

K：少しは人の話を聞く気になったか（笑)。

●まだまだあるぞ！　「みんゴル」あれやこれや

A：他にもないですか、なんかそういう大人の意見って？

W：何が知りたいのか今イチよくわかんないんですが(笑)、もしもスウィートスポットでキチッと止めて打つことができるなら、ホールインワンも十分に狙えますね。そのへんの計算がしっかりできるゲームですから。パー5のホールでアルバトロスっていうほうが難しくないですか？

K：そうなんですよ。パー5のロングホールは3オンしてバーディ狙い、もちろんパー4のホールでも、3オンでパー狙いっていうのは立派な戦法ですよ。

編：そういえば、ドラコン（ドライバーコンテスト。第1打がどれだけ飛ぶかということ）はどうでしょう？

W：285ヤードは飛ばしましたけどね。それ以上は……300って、あるんですか？

K：290くらいまではいくんですけど、300は聞いたことがないですねぇ。パワーモードはスウィートスポットが極端に狭くなるんでコワイでしょうけど、強いフォロー(追い風）が吹いていて自信があったら挑戦してみてください。

W：風速なんですけど、あれはどういう計算なんですか？

K：実は空気の層は5層設定されていて、それぞれに風速は異なります。あの風速表示は地上の風速というわけではなくて、およそこの程度と考えてくださいという指標です。最大で風速9mだったと思います。

W：カップの位置はどうでしょう？

K：ティーによって違うんですけど、それぞれ4カ所設定されています。レギュラーかバックだと、かなり面倒な位置にカップを切られますね。

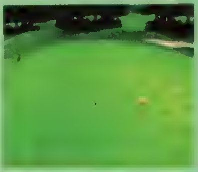
A：そういえば、パーの次にいいのってなんでしたっけ？

編：Aくん、それってもしかしてバーディのこと？

K：……お恥ずかしい限りです。

CHECK 5 アプローチモードを積極的に使おう

残りが60ヤード以下になるとアプローチモードが使用可能になる。ロングアイアンで転がす戦法も意外と使えるのだ。



CHECK 6 視点を切り替えてグリーンを読もう

グリーンの傾斜を知るにはR1ボタン。これにL1ボタンや△、×ボタンを併用することで、より細かく調べられる。

SUPER SHOT!!
小林さんのスーパープレイ

◀1打目を「ドライバー＋ここ一発モード＋ナイスショット」という完璧なショットでここまで運んだ。そしてこれが驚異の2打目！

◀悪いライをものともせずに、スウィートスポットを打ち抜いた打球はピンを直撃！ あわやアルバトロスというスーパーショットだ。

◀結局ボールはこの位置に。もちろん、3打目も楽に決めて見事イーグル！ 滅多に見ることのできない、素晴らしいプレイでした。

CHECK 3 ボールにスピンをかけて飛ばせ&止めろ

強い追い風が吹いているときにボールの下を叩くと飛距離が伸びる。これは高空ほど風の影響を受けるためだ。強い向かい風なら、ボールの上を叩いて低い弾道で攻めるといい。

▲そう強くない向かい風なら、真ん中を打った方が飛ぶぞ。

ピタッと止める！

◀ショートアイアンでボールの下を叩くと、グリーンにオンした後にバックスピンがかかる。つまり、ピンをデッドに（直接）狙っていけるのだ。これも重要なテクニック。

CHECK 4 左右だけでなく、前後の傾斜もチェック

クラブ表示の右側にある矢印は前後方向の傾斜を示している(上を向いているときはふだんより高く飛び、下を向いているときは低く飛ぶ)。この矢印も忘れずにチェックしよう。

▲グリーンの周囲に傾斜のついているホールもあるぞ。

弾道を予測しよう

◀このライから弾道の低いクラブで打つと、すぐ先の地面に当たってミスショットになってしまう。ここは距離を犠牲にしてでも、高い弾道を持つクラブで攻めるべきだろう。

TOTAL NBA'97

高得点を狙うために、プレイするうえでのポイントと、フォーメーションをチェックしよう!!

発売中 SPG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(3ブロック)/MT(最大8人まで)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

NBAファンならずとも十分に楽しむことができる「TOTAL NBA'97」がついに発売されました。NBAの世界で躍動感に溢れる選手たちの動きがリアルに再現されていて、とくにダンクシュートを決めたときの迫力には、圧倒されてしまいました。操作性も良好で、バスケットを知らない初心者でも快適にプレイできますよ。また、オリジナルのキャラを作ってNBAの選手たちと競い合わせたりすると結構楽しいので、ぜひぜひ試してみてください。　(こがん)

確実に得点するためのポイントを紹介!

前作の『'96』をはるかに越えたクオリティで帰ってきた『'97』。この『'97』には、新システムが導入されて、ダンクシュートのバリエーションも増えていたりと魅力的な要素が盛りだくさん。様々な要素が奥深いNBAの世界を楽しませてくれるのだ。さて、今回の攻略記事は、どうしても勝てないアナタのためのワンポイント攻略と、より深く楽しみたいキミのためのフォーメーション解説をお贈りしよう。とくにフォーメションについては、知っているのと知らないのとでは、プレイに大きな差が出る重要な「知識」だぞ。

POINT 3ポイントシュートで得点差を広げよう!

ステータス画面を調べて、自分の選んだチームの中で最も3ポイントシュートの得意な選手をチェックしておこう。その選手をかならず先発出場させて、バンバン3ポイントシュートを決めさせるのだ。意外なくらい、有効な作戦だぞ。

ステータスを要チェック!

チーム内で3ポイントシュートの成功率が高い選手をチェックしよう。例えば、シカゴ・ブルズのカーやレイカーズのエクセルが得意としているぞ。

▲仮に3ポイントシュートに失敗してもリバウンドでフォローすれば逆にチャンスが広がのだ。

POINT 華麗なスペシャルムーブで切り込め!!

今回からの新要素、ドリブル中に△ボタンで繰り出すスペシャルムーブは、かなり使える。ボールキープ力の高い選手ならば、これだけでスティールされる確率がぐっと下がるのだ。敵陣に攻め込んで相手ディフェンスがフェイス・トゥ・フェイスではりついたら、スペシャルムーブでかわすか、強引に切り込むかして、シュートポジションを確保しよう。

スペシャルムーブ!

スピードアップですばやく攻め込み、スペシャルムーブを使った華麗なドリブル&絶妙なフェイクでゴール下へ切り込むのだ。

◀シカゴ・ブルズのピッペンのように能力の高い選手にボールを集めよう。

▼この御方にスペシャル〜を使われると、はっきり言って止める手だてはありません。

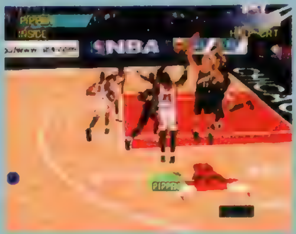
▶選手の能力が高ければ効果的なフェイントを披露してくれるはずだ。

POINT 堅実なオフェンスが勝利への近道だ!!

勝つことだけを考えればアリウープのような豪快なシュートを狙うよりも、堅実なシュートで得点を稼ぐことが大切。ハイ・ロー ポストやボックスなどのフォーメーションでジャンプシュートを確実に決めていこう。

確実なシュートを打て!

離れた位置からイタズラにシュートを打っても、得点できず、さらにリバウンドを取られて反撃を食らう危険性もある。選手の能力に合った確実な距離で打とう。



▲とにかく得点を稼ぐなら、一番地味で確実なジャンプシュート。ゴール下に切り込めれば、ダンクもよく入る。

シカゴ・ブルズで頂点を目指そう!

上の3つのポイントを試してみても、それでもどうしても勝てないという場合は、迷わずシカゴ・ブルズを選んでプレイしよう。なんといっても現実のNBAでは、この7年間に5回優勝している強豪中の強豪チームである。総合力もさることながら、選手個々の能力も極めて高いので、誰でもいいからボールを持ったらパスなどせずに、そのままシュートを狙いにいっても(3ポイントでなければ)まず入る。

▲プレイオフやシーズンを勝ち抜くならシカゴ・ブルズが1番オススメ。選手層の厚さもずば抜けている。

選手の交換トレードで最強チームを作ろう!

ブルズを使ってまだ勝てないという人はまずいないだろうが、そんな人にもまだチャンスはある。交換トレードで、1つのチームに優秀な選手を集めてしまうのだ。おすすめはやはり今年のファーストチーム(各ポジションの最優秀選手)、マーロン(ユタ)、オラジュワン(ヒューストン)、ハーダウェイ(マイアミ)、ヒル(デトロイト)、R.ガード(シカゴ)。最強必勝間違いなしだ!

▲選手個々の能力の高さは段違い! まさにドリーム・チーム! って感じだよね。ぜひ試してみてほしい。

©1997 Sony Computer Entnertainment Europe(a Division of Sony Electronic Publishing Limited)The NBA and individual NBA Team identification used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

フォーメーションを使い分けてより高度なプレイを!

DEFENCE フォーメーション

2種類のディフェンスフォーメーションを使いこなしてゴールを守れ。鉄壁のディフェンスから流れを変えて反撃のチャンスを作るのだ。

FULL COAT PRESS フルコートプレス

コート全域を使ってマン・ツー・マンで相手チームに積極的にプレッシャーをかける、攻撃的なディフェンスフォメーション。5秒ルールや10秒ルールのバイオレーション、相手のミスによるボールの獲得が期待できるぞ。後半に突入して、敵が疲れてきているところを狙ってプレスをかければ、さらに効果的だ(逆に序盤からこれを続けると、こちらが疲れてしまう)。ゲーム中でとくにこれが有効なのは、相手のスローイン直後。ボールを受け取った選手をきっちりマークしてスティール、そのままゴールしてしまうのだ。

◀マンツーマンなので、相手のわずかなミスからチャンスが広がる。

▶フルコートプレスの弱点は、相手のカウンターに対応しにくいこと。戻りが遅いのだ。

HALF COAT PRESS ハーフコートプレス

基本的なディフェンスフォーメーションで、コートの半分を使用してディフェンスする。シュートを決めたあとにすばやくバックコートに戻り、相手チームのオフェンスに対処できる状態にしておくのだ。このフォーメーションの特徴は、選手が疲れにくく、相手チームに簡単にはシュートさせないこと。だが、バックコートでのスティールはほとんど成功しないので、ブロックやリバウンドに専念したほうがいいぞ。前半はハーフコートでスタミナを温存しておいて、後半に突入したらフルコートに切り替えるのが得策だ。

◀前半はハーフコートプレスで体力を温存しておくことも大切。

▶見事に広がったハーフコートプレス。こうしておけば、まず安心なのだ。

OFFENCE フォーメーション

8種類のオフェンスフォーメーションを臨機応変に使いこなせばゲームの主導権はこちらのモノ。各フォーメーションに適したシュートを打とう。

HI-LOW POST ハイ・ロー ポスト

通常"スクリーンアウト"と呼ばれるフォーメーションで、センターとパワーフォワードが相手チームのリングまでの道筋を、体を使って広げてくれるぞ。このフォーメーションは、すばやい展開で試合を進めたいときに有効といえるだろう。

◀すばやいパスワークからシュート!!

INSIDE TRIANGLE インサイド トライアングル

"リバウンドを制する者がゲームを制す"の代名詞ともいえるフォーメーション。リングに近い2人の選手がリバウンドを中心に試合を組み立てていくぞ。シュートを外してもリバウンドでカバーしやすく、オープンシュートやダンクシュートを狙いやすいのだ。

◀リバウンドを制してチャンスを作ろう。

OUTSIDE TRIANGLE アウトサイド トライアングル

3ポイント・リンクの周りでパスを回しながらディフェンスを誘いだすぞ。その隙をついてダンクシュートやジャンプシュートを決めて得点を稼ごう。シューティングガードとシュートを狙う選手を交差させ、フェイントをかけてシュート・チャンス生みだしていこう。

◀相手のファウルを誘うときに最適。

BOX ボックス

選手たちがバランスよくポジションにつき、リバウンドでボールを奪うチャンスを狙うぞ。リバウンドからのシュートが確実で、相手ボールになった場合もすばやく対処できるように攻守のバランスがとれている。NBAではもっとも基本的なフォーメーションなのだ。

◀確実に得点を稼ぎたいときにオススメ。

3POINTS スリーポイント

3ポイントシュートを狙うのに適したフォーメーション。シュートしたあとにすばやくディフェンスに戻れる配置なのだが、リバウンドによるボールの獲得が難しく、シュートの成功率も高いとは言えない。しかし、接戦の終了間際で上手く決めれば逆転勝利を狙うことができるぞ。

◀得点差を広げたいときに狙っていこう。

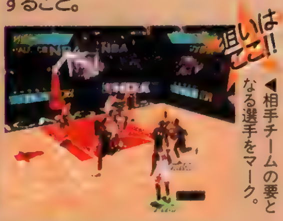
ALLEY OOP アリ ウープ

ボールを空中で受けた選手が、そのままダンクシュートを決める高等テクニック。アリウープを決めるには、なんといってもタイミングが重要。高いパスをだされたらゴール下に移動して、上手くタイミングを合わせて空中でボールを取ればアリウープが決まるのだ。

◀アリウープのコツはタイミングだ。

DOUBLE TEAM ダブル チーム

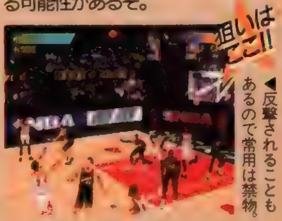
相手の1人を2人の選手にマークさせるぞ。例えば、相手チームの中にとてつもなく得点率の高い選手がいたら、2人がかりでディフェンスしてシュートさせないのだ。だが、同時にフリーになってしまう選手がでてしまうので、使いどころに注意すること。



◀相手チームの要となる選手をマーク。

CRASH BOARD クラッシュ ボード

チーム全員がリバウンドを取りに行くという強行手段にでるぞ。当然のことながらボールを奪えなかった場合は、相手チームに速攻を許してしまうことになるので注意。しかしオフェンス中にリバウンドが成功すると、一挙に点差を開くことができる可能性があるぞ。



◀反撃されることもあるので常用は禁物。

BMG INTERACTIVE
LOBOTOMY SOFTWARE INC.
ヒット御礼!!
3Dアクションゲーム
西暦1999
ファラオの復活
スピード感あふれる操作性に
鮮やかな3Dグラフィックが秀逸!
西暦1999年・・・果たして人類の行方は・・・
セガサターン版、プレイステーション版
好評発売中!
価格¥5,800(税別)
攻略本も
(株)宝島社より
発売中!
価格¥857(税別)
©TAKARAJIMASHA
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
株式会社BMGジャパン
〒150 東京都渋谷区渋谷1-3-9 Tel.03-5466-9813 Fax.03-5466-9820 http://www.bmgjapan.com/
PlayStation
SEGASATURN
©1996,1997 LOBOTOMY SOFTWARE INC.

PlayStation™

パロディあり！ラブコメあり！戦闘ありの
コミカルシミュレーションゲーム

Angel Blade™
NEO TOKYO GUARDIANS

初回限定
ポスター
プレゼント

エンジェル・ブレード初回出荷分
お買い上げの方にもれなくポスター
(B2サイズ)をさしあげます。
ソフト購入時に店頭でお受け取り下さい。

97.7.3発売
標準価格 **5,800円**(税抜)

On DiMAND CO.,LTD.

株式会社　オンデマンド
〒492　愛知県稲沢市松下2-1-20
第5松長ビル3F
TEL0587-24-1907
ホームページアドレス
http://www.imart.or.jp/ ~ondimand/

◆スタッフ募集◆
1.プログラマー　2.CGデザイナー(2D・3D)
※詳細は電話にてお問い合わせください。

©1997 On DiMand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

隔週化
記念企画
別冊付録
サターンウラワザ王(下)
同級生~if~
セガサターン発売以来、話題を呼んだウラワザの数々をギュッと詰め込んだ総集編付録！ユーザー必携の１冊。
うれしい連続企画スタート！
『グランディア』体験版を
合計3000名にプレゼント！
超速特報連発！
ヴァンパイアセイヴァー／SONIC R（仮）
サクラ大戦 2／デビルサマナー
ソウルハッカーズ
特集
●この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
●センチメンタル・グラフティ
●悠久幻想曲
●ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～
●マイドリーム ～オンエアが待てなくて～
●ルームメイト ～涼子 in Summer Vacation～
●ドラゴンナイト4
●黒の断章
●フォトジェニック
●スーチーパイアドベンチャー
サクラ大戦前夜
小説・あかほりさとる
監修・原案 レッドカンパニー
「2」発売でいよいよアツイ!!
隔週になっても
毎号読める！
電撃だけの
小説連載
さ・・・行こう
みんなが待ってる！
※写真は「1」のものです。
電撃 セガサターン
SEGA SATURN
Vol.2
定価550円(税込)
好評発売中！
©NEC インターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト・甲斐智久 ©elf／1996 NEC Interchannel. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation
SEGA SATURN
私たちの夢、育ててください
My Dream
〜On Airが待てなくて〜
マイ・ドリーム
NIHON CREATE
©日本クリエイト　イラスト：今井ひづる

8人の少女たちの「夢」をかなえるために……

吉沢美雪

常に相手のことを第一に考える
母性愛にあふれた元看護学生

21歳　蟹座のA型
世話好きで非常に優しい性格の女の子。押しに弱く、頼まれごとをされるとイヤとは言えない自己犠牲タイプ。

CV：TARAKO、宮村優子、渕崎ゆり子

高井綾

純粋な清らかさを持つ
内気でナイーブな少女

18歳　乙女座のA型
人と接するのが苦手で、いつからか静のなかに自分の世界を作るようになった。積極的に自分を表現できるように、と声優を目指す。

CV：久川綾、平松晶子、田中真弓

久堂はるか

元レディースの噂もある
男まさりの女の子

18歳　牡羊座のA型
荒っぽい言葉づかいに、極端な負けず嫌い。近寄りがたい雰囲気を持っているが、料理が趣味だったりと、意外に家庭的な面も……。

CV：三石琴乃、松本梨香、TARAKO

城内麗香

純日本風な家柄に生まれた
"タカピー"お嬢様

20歳　獅子座のB型
裕福な家庭で育ったために、ワガママな性格の彼女。協調性がなく、人の上に立つことに対する執着心だけは人一倍ある

CV：松本梨香、折笠愛、松井菜桜子

渡辺いずみ

誰からも好かれる
活動的な女の子

19歳　山羊座のO型
ボーイッシュな魅力を持つ女の子。マジメで責任感が強く努力家な反面、ストレスが溜まりやすく限界を超えると泣き崩れてしまうような弱い一面もある。

CV：田中真弓、日高のり子、横山智佐

CV：井上喜久子、畠山美和子、渕崎ゆり子

可合くるみ

"かわいい物"が大好き!
ユニークな感性を持つ個性派

17歳　水瓶座のAB型
普段は「ぽ〜っ」としていることが多く、つかみどころのない性格。スポーツは大の苦手だが、料理やお菓子作りの腕はプロ級。

斎藤エリナ

「面白そうなコト」には
何でも首を突っ込む天真爛漫娘

16歳　射手座のB型
人なつっこく甘えん坊、恐ろしいほど明るい性格。突拍子のない行動で他人を振り回すのが得意だが、どこか憎めない。

CV：かないみか、小森まなみ、松井菜桜子

内海ナオ

可憐な外見とは、うらはらに
うちに情熱を秘めた熱血少女

15歳　獅子座のO型
幼さの残る顔立ちから、一見おとなしそうに見えるが、実は夢に向かって一途な情熱を傾ける、明るく素直な女の子なのだ。

CV：なお、長沢美樹、高野直子

声優ファン待望の育成SLG。8人の女の子の魅力に急接近する!!

My Dream
~On Airが待てなくて~

9月(予)　SLG
▶[illegible]　▶[illegible]
▶MC(ブロック数未定)

My Dream ~On Airが待てなくて~
マイ・ドリーム

え!　声優3人の中から自由にキャスティングできるの?

女の子のCVに声優3人の名前が紹介されていて「あれっ?」って思ったキミ、いいところに気が付いたね。そう、このゲームでは登場するメインの女の子それぞれに、3人の声優の中から好きな声優を割り当てられる"マルチキャスティングシステム"を採用しているんだ。配役を変えて何度もプレイできるぞ。

▶[illegible]長を追いかけるのだ。取材を続けながら彼女たちの「夢」の手助けをしてあげよう。

豪華声優36名による夢の競演!

メインの女の子たち以外の配役も、実力派声優たちが勢ぞろい。ちなみにキミが選択した女の子のキャスティングによっては、イベントが変化することもあるぞ。

<敬称略・50音順>

青森　伸	立木　文彦	平松　晶子
飯塚　昭三	田中　真弓	渕崎ゆり子
井上喜久子	玉川紗己子	檜　大輔
大森　章督	TARAKO	松井菜桜子
折笠　愛	辻谷　耕史	松本　梨香
かないみか	な　お	三石　琴乃
喜多川拓郎	長沢　美樹	宮村　優子
小森まなみ	西村　朋紘	目黒　裕一
斎藤　茂一	野沢　雅子	森久保祥太郎
陶山　章央	畠山美和子	横山　智佐
高田　勉	久川　綾	吉野　裕之
高野　直子	日高のり子	若本　規夫

C日本クリエイト

あっちこっちで大好評！
読者に大感謝！
サンキューベリーマッチ
大プレゼント実施中!!
８月号に引き続き、２号連続大キャンペーン！
大量のセル画や、すべての作家のサイン色紙など、
よだれモノのレアアイテムを一挙放出!!
これを得ずして、今年の夏は終われない——
詳しくは、ガオ！９月号を要チェ〜ック!!
必読
月刊 電撃コミック
ガオ！
9月号 7月26日発売 定価460円（税込）
夏に、出る…。
学校霊絶賛！
去年を超える㊙グッズ
ホーンテッド
HAUNTED じゃんくしょん
夢来鳥ねむ
ま、まさかアレを…。
矢上 裕
脱がし屋コミックの真髄を君に！
EAT-MAN
吉富 昭仁
俺は誰にも譲らない
このプレゼントの他には決して…
もりだくさん！プレゼント人気アイテム
いただきっ春平//もの/爆れつハンターもの/銀河戦国群雄伝もの/
レイラ&レイもの/新・聖痕のジョカもの/シーバス1-2-3もの/
オズヌもの/魔狼王烈伝もの…etc
熱く濃く。この“こだわり”は、決して他では真似できない。
コミック
電撃大王
DAIOH
8月号 7月18日発売 定価620円（税込）
和の妖艶、洋の流麗
戦いの渦中に宿る、究極の美意識
うたたねひろゆき
2大連載
禍神風塵帖
宿命の伝奇ロマン、いよいよ佳境！
リスティス
聖竜の血に導かれた
悲しみの宴。
その時……
ROOMMATE
涼子 In Summer Vacation
たくま朋正
大人気の涼子ちゃんに
また会える
人気ソフト「ルームメイト」の描き下ろしコミック!!声援に応え、またまた登場
© DATAM POLYSTER/ROOMMATE PROJECT
ガンドライバー
原作/ビトウゴウ
作画/せたのりやす
男は“荒野”に
何を見るのか。
新展開、刮目！
超豪華連載陣
蘭宮涼/ふくやまけいこ/富樫
小野敏洋/桐嶋たける/原田将太郎/
安永航一郎/新貝田鉄也郎/
鈴木がんま/高雄右京 ほか
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

VIRTUAL
飛龍の拳
バーチャルひりゅうのけん
あの飛龍の拳が、3D格闘のイメージを一新！
かつてない感動がここから始まる!!
驚異!!
秒間60フレーム！
1,000ポリゴン！
7月17日発売決定！
スーパーディフェンス
スーパーテクニック
捌き技
関節技
さらなる可能性を求め、進化し続けてきた
「飛龍の拳」シリーズ最新作がついにベールを脱ぐ！
攻撃だけの格闘ゲームが主流であった10年前に、いち早く上中下段の攻防戦を取り入れた「飛龍の拳」。攻防一体のバトルが当然となった今、ハードウェアの進化に伴い次なる革命をもたらすべく本格派格闘に基づいた「飛龍の拳システム」がその真価を存分に発揮する！鮮やかな見切り、見事な捌きなどリアル格闘の迫力と醍醐味をキミ自身の手で是非体感してくれ!!
選べる4つの格闘モード
● シンプル操作でスピーディーかつ華麗な連続技が楽しめるエキサイティングモード
● 白熱する攻防戦で微妙な駆け引きが味わえる、テクニック重視のエキスパートモード
● 心眼の導きと最強の秘奥義(シークレットバスター)で新感覚バトル、飛龍TYPE1モード
● 過激な演出で派手に豪快に展開する2Dファン大満足の迫力のバトル、飛龍TYPE2モード
本格3D対戦格闘ゲーム　7月17日発売　希望小売価格 5,800円(税別)
「V飛龍の拳最終攻略読本」
ジャパン・ミックス(株)より発売決定！
奥深いシステムの数々を200ページ以上にわたって余すところなく解説！もちろん原画特集、全キャラ技表、ウラワザなど内容盛りたくさんに紹介する。この一冊でV飛龍のすべてがわかる！
7月17日発売予定　予価1,400円(税別)
株式会社カルチャーブレーン

PlayStation

SONNET

トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!

騙し取る、快感。
奪い取る、興奮。
ハイエナ依存症、蔓延中!

助手の働きで。アイテムを利用して。最初は勝利するための手段だったハイエナ。いつしかライバルから、秘宝を騙し取ることが快感になってくる。奪い取ることで興奮を感じる。勝利より、ハイエナすることに夢中なあなた、もうそれはハイエナ依存症。秘・宝・王の世界から、二度と抜け出せないカラダになっている。

好評発売中!/価格5,800円(税別)
マルチタップ/メモリーカード対応

キャラクターデザイン/漫画家:山崎 浩

ソネットの最新情報を満載!インターネットホームページ　http://www.sonnet.co.jp

発売元:株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

©1997 Lay-Up
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

14型ゲーム専用テレビ「ドカーン」新登場。
総合音声出力21Wの大迫力サウンド、スピーカーが開閉できる斬新なデザイン。ゲームのために生まれたテレビ、君の部屋に新登場。
ゲームテレビは、SAMSUNG

型番：14GSX 標準価格￥49,500(税別) ●通常のTVとしても、もちろんお楽しみいただけます。

ゲーマーの君のために、画期的パーソナルテレビが登場したぞ！臨場感あふれる3W+3Wドアスピーカーと15Wウーファーの音響効果をはじめ、上下左右に調節して最適のゲームポジションが選べるティルトスタンド、テレビの常識を打ち破るデザインなど、全身ゲーム仕様。ドカーンと、めいっぱいプレイしようぜ。

SAMSUNG ELECTRONICS

〈発売元〉三星電子ジャパン株式会社〒103東京都中央区日本橋浜町2-31-1浜町センタービル17F 関東：TEL(03)5641-9860(代)
関西：TEL(06)949-5131(代) 中部：TEL(052)563-3381(代) 中国：TEL(082)240-6500(代) 九州：TEL(092)413-1769(代) 東京サービスセンター(03)5564-0360(代) 大阪サービスセンター(06)641-0360(代)
名古屋サービスセンター(052)563-3381(代) 福岡サービスセンター(092)612-3612(代) SAMSUNGホームページ http://www.samsung.co.jp

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY
プロを育てる。
「ゲーム業界で働きたい」という皆さんの夢を育て、
その夢を実現するためにはどうしたらよいか、
私たちは真剣に考えました。
その結果、少しでも多くの第一線企業のニーズを知り、
それを教育現場に活かすことだと考えました。
そしてあらゆるジャンルの第一線企業が
私たちの考えに賛同してくださいました。
明日のゲーム業界を担う皆さんを「プロに育てる」。
私たちは多くの方々の協力を得て、
皆さんのこの「大きな夢」を実現したいと考えます。
資本参加企業
セガ・エンタープライゼス
ソニー・コンピュータエンタテインメント
任天堂
アトラス
エニックス
カプコン
光栄
コナミ
コンパイル
スクウェア
タイトー
ナムコ
ハドソン
バンプレスト
マイクロキャビン
アスキー
メディアワークス
（ハード・ソフト・出版別五十音順、敬称略）
■コース
プロフェッショナルデザイナー養成科　プログラム専攻……3年制　グラフィック専攻……3年制
クリエイティブスペシャリスト養成科　プログラムエキスパートコース…2年制　グラフィックデザインコース……2年制
■学校説明会（参加方法：電話申込）
◆東京会場　7月19日(土)　8月12日(火)
◆地区会場　札幌 7月25日(金)　新潟 7月31日(木)　盛岡 8月1日(金)　広島 8月6日(水)　大阪 8月7日(木)　名古屋 8月8日(金)　鹿児島 8月21日(木)　福岡 8月22日(金)
平成10年度生願書受付
平成9年9月1日より随時受け付けいたします。
資料送付をご希望の方は、電話またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号 ❷住所 ❸氏名 ❹年令 ❺学校・学年 ❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。
デジタルエンタテインメントアカデミー 〒169 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F TEL.03-5330-2870
資料請求券 電撃プレイステーション 7/11

新商品好評発売中!!

悠久幻想曲
テレホンカード（全12種類）
価格1200円 通販価格1200円

トゥルーラブストーリー
テレホンカード（3種）
価格1200円（通販価格1200円）
※3種まとめてご購入の方にはカラー台紙が付きます

Piaキャロットへようこそ!!

ブロッコリー・ハイブリッドカードコレクション
全114種・1パック10枚入り
本体価格371円 通販価格 1パック400円 1BOX 5850円

テレホンカード（3種）
各1200円（通販価格1200円）

きゃんきゃんバニー
ピンズバッジセット
3種1組
本体価格1500円（通販価格1600円）

フォトジェニック
テレホンカード
（①まなみ②いずみ③あやの）
価格1200円（通販価格1200円）

卒業V
テレホンカード
価格1200円（通販価格1200円）

7/18新発売!!
©NCS 1997
全146種・1パック10枚入り
本体価格343円
BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION
ラングリッサー I&II&III
ブロッコリー・ハイブリッドカードコレクション
通販価格 1パック360円 1BOX 5400円

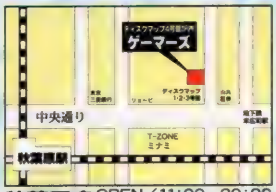
特報
「天地無用!」
「スレイヤーズ」
ブロッコリー・ハイブリッドカード・コレクション
8月上旬発売決定!!

ゲーム関連商品専門店
GAMERS

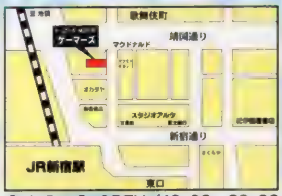
好評発売中!!
テレホンカード
★悠久幻想曲（①シーラ②マリア③メロディ④パティ⑤エル⑥シェリル⑦リサ⑧ピート⑨クリストファー⑩アレフ⑪集合A⑫集合B）
★エターナルメロディ（①リラ・②キャラット③ティナ④メイヤー⑤若葉⑥ウェンディ⑦アルザ⑧楊雲⑨カレン）
★Piaキャロットへようこそ（①さとみ②水着③イベントシーン）
エターナルメロディパズル（①SKY②FRIENDS③REST④DRESS） その他商品も好評発売中!!

7/25、ゲーマーズ池袋店がリニューアルOPEN!!記念フェア等々開催予定！

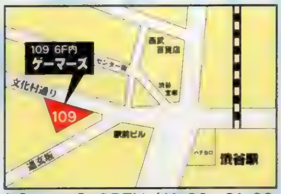
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F
※7/22・23・24は店内改装のため、池袋店はお休みになります。



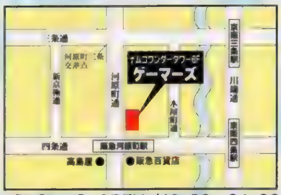
秋葉原店 OPEN／11:00～20:00（日・祝11:00～19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル ディスクマップ4号館1F



新宿店 OPEN／12:00～22:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンター MORE5F



渋谷店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F ディスクマップ内



京都店 OPEN／10:00～24:00 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーPS係」までお送り下さい。

問合せ先：株式会社ブロッコリー 〒178 東京都練馬区東大泉2-6-9 サンライズマンション2F
TEL.03-5387-6781
FAX.03-3921-3340 ホームページURL http://www.broccoli.co.jp E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

最新刊　好評発売中！

電撃文庫 7月の新刊

ついに登場！ 待望の大人気シリーズ最新巻。

新フォーチュン・クエストL（リミテッド）1
Fortune Quest

トラップハウスからの挑戦状

深沢美潮
イラスト／迎 夏生
定価：本体530円+税

すべてのはじまりは1通のおかしな手紙だった……。
今度のお話は、シロちゃんがパステル達のパーティに入った頃の大冒険だ！

好評発売中
新フォーチュン・クエスト①〜③
「新ＦＱ」の時代から遡ること約100年。ひとりの少年が冒険に旅立った！
デュアン・サーク①②　魔女の森〈上〉〈下〉
イラスト／おとききたたかお

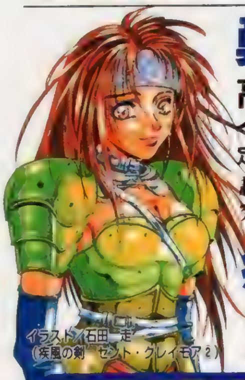
好評連載中
フォーチュン・クエスト リプレイ
デュアン・サーク　双頭の魔術師
電撃Adventures（あどべんちゃーず）にて（偶数月20日発売）

速報『フォーチュン・クエスト』今秋テレビアニメ化決定

エアリアルシティ
川上 稔　イラスト／中北晃二　定価：本体550円+税
第2次大戦前夜の倫敦（ロンドン）を舞台に、第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家が放つ都市シリーズ第2弾！

聖・八犬伝 巻の五　妖怪城の逆襲
鳥海永行　イラスト／西村博之　定価：本体640円+税
八犬士ついに里見家に集う！聖なる八つの玉を巡る痛快冒険活劇、堂々の大団円！

イラスト／中北晃二（エアリアルシティ）


イラスト／石田 走（疾風の剣 セント・クレイモア②）

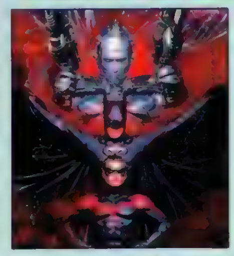
勇者110番　あたしとあいつは最強ペア！？
高城 響
イラスト／かねこしんや・中村哲也
定価：本体490円+税
超グルメな女子高生と、天才少年料理人が、究極の美味を求めてなんと異界を大冒険！

ワイルド・ガーディアン
渋井 猛　イラスト／村枝賢一
定価：本体490円+税
ニューヒーロー「ガーディアン」登場！村枝賢一の美麗イラストも必見の近未来アクション！

イラスト／村枝賢一（ワイルド・ガーディアン）

疾風の剣　セント・クレイモア②　剣士レトー心の旅
榊 涼介　イラスト／石田 走　定価：本体570円+税
女剣士レトは、謎の美少女との出会いから、新たなる戦いの旅に出ていく！

この夏、話題の映画を電撃文庫で楽しもう！



映画原作ノベル登場！最強の敵に、名コンビが立ち向かう！
バットマン&ロビン Mr.フリーズの逆襲
著／マイケル・J・フリードマン
監訳／石川裕人　定価：本体640円+税

帝国軍との戦いを描いた感動作。カバーイラストは開田裕治だ！
X-WINGノベルズ② スター・ウォーズ 新生ローグ中隊〈下〉
著／マイケル・A・スタックポール　訳／石田 享
イラスト／開田裕治ほか　定価：本体620円+税

好評発売中
X WING・ノベルズ①　スター・ウォーズ　新生ローグ中隊〈上〉
コミックス　スター・ウォーズ①　〜新たなる希望〈上〉

この夏、電撃文庫よりゲームの中の美少女たちとアツくなりたいキミに贈ります。
電撃G's（ジーズ）文庫誕生!!
第1弾！ 8月10日発売予定!!
「ときめきメモリアル①」
「エターナルメロディ」
「悠久幻想曲」

©1997 DC Comics.ALL RIGHTS RESERVED ©BATMAN&ROBIN TMS&©1997 DC comics. ©1997 STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARK OF LUCASFILM LTD.
※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03·5280·7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス書籍編集部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

KAZ
パソコン入門書から美少女ゲーム専門誌まで、なんでもこなす便利屋ライター。原稿が遅いのが珠にキズ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

「ま」のアッキー
新作コーナーを陰で操る編集者。その他には「悠久」などを担当。RPGが得意、でもギャルゲー好き。

バサラゴーダ
誰もが認めるダイナマイトエディター。「くの一番」がお気に入り。「ボンバーとかファイヤー」が口ぐせ。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松隈
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ〜じ
『ブリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

ファイナルファンタジータクティクス

■スクウェア■S・RPG
■6月20日■¥6,800

『FF』シリーズの世界観がベースで、風水士や侍など多彩なジョブと自由度が魅力のS・RPG。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエーター

増刊の「D3」を作っていて、へたばりかかったところへ持ってきてレビューの原稿をあげていないのに気がついて、ヘナチョコになりながら原稿を書きました。朝の5時に、原稿を書くなんて、さびしい生活だよう。さっさと寝られるような生活に戻りたいよう。ゆっくりしたいよう。

演出・絵・音はほぼ文句のつけようがない。全体の難易度は若干キツメだが、練習で経験値が稼げるから、問題ではない。ポリゴンの宿命とはいえ、ユニットが見えにくくなることがあるのは、改善してほしかった部分だ。それはともかく最大の問題点はジョブとアビリティ。もともと複雑なゲームにこの要素が加わったため、システムのバランスが崩れていると思う。好きなタイプのゲームだがオススメはしない。

80

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

長州力は引退を正式に発表するし、テコンドーの大会は仕事が終わらなくて見に行けなかったし、今年の夏は暑くなりそうだし、『鉄拳3』のタイムアタックはポールでまだ1分を切れないし、新しい私のイラスト(←)はつい笑っちゃったし(笑)…以上、なんかよくわからない近況報告でした。

『FF』の名を冠するなら、もっと難易度を下げるべき。意図的にレベルアップしていないと「セーブは可能だが補給＆レベルアップは不可能」というイベントでハマってしまう(それ以前のセーブが残っていないと、最悪の場合最初からやり直し)。こういうイベントは複数あるが、中盤になるまでまったく出てこないのもタチが悪い。もうひとつな操作性、見づらい戦場等も減点材料。ゲーム自体は手応えもあり楽しめるのだが。

80

なんでもゆうこ

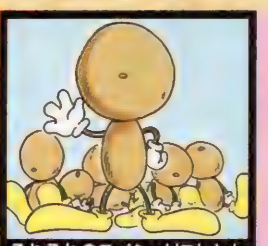
心を持たないおしゃべりムスメ

個人的に購入しようかどうか迷ったあげく、やっぱり発売日の翌日にデジキューブをのぞいてみると、とっくに売り切れてたんですね、『FFT』。近所のゲームショップとかデパートのおもちゃ売り場でさえも在庫ゼロで、もうガックシな気分になってたら、今回レビューで遊べて幸福感2倍増し。

小人数での戦闘で、しかもフィールドが小さいから、サクサク進んでイイ感じ。キャラが倒されても、肉体消滅までカウントダウンされるってシステムもスリリング。オートバトルのおかげで、レベル上げもそれほどツラくないし。ただ残念なのは、難易度が全体的に高めなのと、ボス戦直前の危険なデータ更新。そのままボス戦に進んじゃうから、倒せるレベルじゃなかったりすると、もうニューゲームしかありません。

80

Part12 代打 がんの字



それぞれのスペシャリストたち

黄色いビーチサンダルと唐草模様のバンダナがひどく気に入って愛用しているのですが、周りの反応は今1つな感じです。いいじゃないですかねぇ？　カッコ良くなくても本人が気に入ってるんだから。これでスナフキンがプリントされたTシャツとか買えたらもっと幸せなんだけど。

<レビュアー　KAZ>
キャラの相性、高低差、地形、天候など、さまざまな要素を取り入れた4Dバトルが目を引くが、難易度は万人向け。個人的にはもう少し難しくてもよかったような気がする。ストーリーに大きな分岐はなく、基本的には一本道。ただし、酒場の儲け話やモンスターの勧誘、隠しキャラなど、本筋以外の遊びも多く、長く楽しめる内容となっている。シリーズのファン以外にもお薦め。

90

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

アーマード・コア

■フロム・ソフトウェア■ACT
■7月10日■¥5,800

「コア」を中心にさまざまなパーツを組み合わせてロボットを作る、ミッションクリア型のACT。

最初に断っておくが、このゲームはかなり問題も多い。バランスが明らかに難しすぎるし、操作性にも癖がある。ミッションごとの難易度のバラツキも激しい。カスタマイズがかなり自由にできるために、試行錯誤の部分が多々あり、投げ出してしまう人も多いと思う。だがそれらを乗り越えてフィーリングがぴったり合えば、文句なしにハマれるような魅力もある。その意味で、個人的にオススメを付けさせてもらった。

85

操作性、操作感とも良好（増刊「D2」の体験版にあった視点変更がなくなったのは残念）。ただ、導入部の不親切さは気になった。ミッションをクリアしても弾薬代等で報酬が減ってしまうため、敷居が高く感じられた（戦闘のコツをつかみ、高性能パーツが買えるようになれば解消される）。1Pプレイがやや淡々としているだけに、対戦ケーブルを使った対戦が熱く感じられて…。ちなみに私は今回も酔ってしまいました（泣）。

80

3Dシューティングっていうと操作が面倒くさそうだけど、わりとシンプルですぐに覚えられるし、ミッションも短めであっさりした印象。でも、似かよった戦闘パターンの繰り返しになっちゃうことが多いから、飽きがくるのもけっこう早め。反対に細かく設定されたステータスや、豊富なパーツの具体的な効果がわかりにくかったです。受ける仕事によってストーリーが変化するっていうアイデアは面白いんだけど。

70

<レビュアー 「ま」のアッキー>
戦闘部分は非常に良く、3Dのメカモノとしてトップレベルのできでしょう。対戦（特に通信対戦）も面白い。だが、シナリオ（1P）モードが納得できない。仮にも"シナリオ"とついているのにストーリー性がなさすぎて、対戦のオマケぐらいにしか感じられない。個人的には対戦よりも期待していたのに…。まあ、対戦モノと割り切って考えれば、もう15点はプラスしてもOK。

60

みんなのGOLF

■SCEI■SPG
■7月17日■¥4,800

使用キャラに経験値を持たせたり、BETルールなどさまざまな遊びの要素を盛り込んだ意欲作。

完成度はすばらしい。ちょっとアクションゲームに慣れていれば誰でも長い時間楽しめるのは間違いない。PSにあるゴルフゲームの中では最高の部類に入るだろう。ではなぜこの点なのかと言えば、コースの問題。どうしても『オーガスタ』などと比較すると、コースそのものの面白さが不足しているのだ。だが、それを除けば、普通に遊ぶにはよいデキ。気楽に遊べるスポーツゲームがほしいという人にはオススメする。

75

かなり本格的だ。ゴルフというスポーツが持つ要素をゲーム上に置き換えることに成功している。操作感やゲームバランスも問題なし。あえて欠点を探すなら、ホール紹介のスキップボタンがショットボタンと同じ（画面に注意を払わずに連打していると、いつの間にかミスショットしていることも（笑））、コース全体の起伏がわかりづらい（そこまで視点を移動させればわかる）、アクション部分がややシビア、といったあたりか。

95

遊び方は従来のものとほとんど同じ。だけど、パターのときにキャラが半透明になる、パワーゲージのタイミングやホールまでの高低差がひと目でわかるように点滅して知らせる、といったふうに誰にでも遊びやすく作ってあるところに感心します。大げさなキャラのリアクションも楽しいし。4人までプレイが可能だから、家族で遊ぶのもオススメです。とくに私は、COMと対戦してキャラを獲得するモードにハマりました。

85

<レビュアー がんの字>
配慮の行き届いた操作性、豊富なゲームモード、長く遊べる工夫の数々など、見るべきポイントは多い。特にCOMのキャラクターと対戦して、勝ったら負かした相手をプレイヤーキャラとして使えるようになる「VSモード」はなかなか画期的で面白いと思った。改心のショットを飛ばした時などに、キャディの声が入る演出もグーな感じ。タイトルどおり、家族や友だちみんなで遊べる1本。

85

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

TOTAL NBA'97

■SCEI
■SPG
■6月27日
■¥4,800

豊富なフォーメーションが用意されていて、さまざまな超プレイが楽しめるSPG。

「ま」のアッキー

前作との比較で言えば、確実にゲーム性が上がっています。パスをする相手を指定できることとスペシャルムーブは、まちがいなく「改善」でしょう。画面内にボタン操作など多くの情報を表示できるのも、けっこう役立ちます。ただ、前作とは違って、ダンクボタンがなくなり、ダンクは自動的に行われるようになりました。そのため、試合展開がちょっと地味になったかも。ただ、残念に思ったのはそこだけで、おおむねOK。

85

ゆかマン

個人的な嗜好の差だとは思うんですが、ゲーム展開がやや冗長なのが気になりました。TVで見るNBAってもう少しスピーディな展開をしていたと思うんですが…。ま、チームエディットや難易度調整などのコンフィグ関連の充実ぶりには相変わらず感心させられますし、一部の選手は除かれるもののNBAオールスターが勢ぞろい、というのは魅力でしょう。ファンなら押さえておいてもいいんじゃないでしょうか。

65

フォーメーションサッカー'97 ~The road to France~

■ヒューマン
■SPG
■6月27日
■¥5,800

PCE版からの人気作、フォーメーションサッカー シリーズの最新作が登場。

なんてもゆうこ

まず、COMに任せている選手の動きが、なんだかカクカクしていて目につきます。しかもルーズボールのとき、なにもしないで立っていることがあるのは、かなり謎。もしかしてこれって、各国の攻撃パターンを再現できるシステムの影響なのかな…。プレイヤーが動かす選手の方はというと、どうも細かいアクションの反応が悪いみたい。小回りが利かなくて、止まっているボールを素通りしちゃうことも。演出も地味めかな。

55

Z佐藤

操作は多少複雑になるけど、パスの長さやカーブの曲がり具合などをバッチリ蹴り分けることが可能で、かなりテクニシャン好みの仕上がり。選手たちのアクションがリアルなのも○。ただ画面に表示される選手の数が増えると処理が重く感じられたり（ゴール前では特に）選手の振り向くスピードが遅めなど、気になる部分があるのも事実。もう少しそのへんが快適になれば、かなり良くなったと思うが。非常に惜しい1本！

55

オーバードライビンII

■EAV
■RCG
■7月3日
■¥5,800

人気のスーパーカー8台が実名で登場するドライブシミュレーション第2弾。

ジュピター藤平

RCGとしてみると、スピード感はそれなりにあるし、コースも起伏に富んでいておもしろい。だが、難易度が低めなので、極めようという気にはイマイチならない。ただ、マシンやコースの説明をしてくれるモードがあり、そこではテレビ朝日系「カーグラTV」マンマのイメージで古谷徹のナレーションが入る。収録されているムービーも実にきれいで、RCGというより、車好きのコレクターズアイテムといった感が強い。

75

TAC★

レースというよりは、クルージング気分でドライブを楽しむゲーム。往年の『アウトラン』なんかを思わせる。最速のスーパーカーが実名で登場、しかも、車ごとの詳細なデータやスライドショー、なにより「カーグラTV」そのままの古谷徹のナレーションによる解説は熱狂的な車好きにはたまらんって感じかも。コースの背景も風光明媚で、走っていて気持ちいい。車が好きな人なら買いでしょう。

70

沙羅曼陀 デラックスパック プラス

■コナミ
■STG
■7月3日
■¥5,800

STGの名作「沙羅曼陀」。そのシリーズ3作品がパックになって登場。

城イトム

「沙羅曼蛇」、「ライフフォース(海外版「沙羅曼蛇」)」、「沙羅曼蛇2」が遊べるお得な一本。移植度は合格ラインなので、シリーズのファンには安心してオススメできる。ただ「2」以外は1Pでのコンティニューが不可(2Pプレイなら可能)で、難易度はかなり高めに設定されている。音楽のアレンジ版がないなどサービス精神に欠けるところがあり、「沙羅曼蛇」に特別な思いがない人にはツライ(60点止まり)と思う。

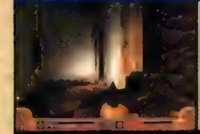
75

ウキキ松崎

新作の「2」になつかしの「沙羅曼陀」と「ライフォース」の3本セットで何かとお得。その「2」はSTGとしては難易度がやや高く上級者向けだと思う(この手のゲームがニガテな私は、フリーコンティニューのおかげで何とかクリアできました)。面数も少なくややボリューム感に欠けたのと、何カ所か当たり判定に疑問があった点が残念。でも、ゲームの進行は、読み込み時間を感じさせないほどスピーディでした。

55

西暦1999 〜ファラオの復活〜



■BMGジャパン
■3DACT
■7月3日
■¥5,800

近未来のエジプトが舞台の、3DSTG。迫り来るエイリアンを倒して人類の平和を守れ。

ゆかマン

いわゆる『DOOM』タイプの3DSTGですね。ただ、戦闘よりも謎解きの方に重点を置いているようで、アクションのシビアさとあいまって難易度は相当に高いです。ステージのどこで死んでも最初からやり直し、というのが少しツライかな? とも思いますが、それが苦にならない人ならOKでしょう。個人的には、無駄に壮大なBGMと、エジプト文明+エイリアンの荒唐無稽な設定&ストーリーが大変気に入りました

75

TAC★

地球を侵略したエイリアンにエジプトの神々の霊力で対抗するというストーリーが、いきなりカッコイイ。ゲーム内容は、オーソドックスな「DOOM」タイプで、操作の感覚やゲームバランスはよくできていると思う。ただし、謎解きに関しては、洋ゲーらしくヒントは少なく、とにかく遺跡内をくまなく調べて回るしかないので、そこのところの苦労は覚悟が必要。「DOOM」系が好きな人にはオススメできる。

65

BODY HAZARD

■ヒューマン
■ACT
■7月3日
■¥5,800

✚キーとボタンの操作で100種類以上の多彩な技が繰り出せるACT。

がんの字

ポイントごとにカメラアングルを変えて、視点による演出効果を狙ったのはうまくいっていると思う。ただキャラクターの立ち位置が悪いと、戦闘中にまで視点がグルグル変わるのは問題があると思う。アクションAVGながら、コマンド入力の必殺技で敵をなぎ倒す格闘ACTの楽しさも盛り込まれていて、ゲームは面白く仕上がっている。海外ゲーム特有の大味さも、このゲームの場合は良い方に作用しているのだ。

70

袋こ〜じ

ノリとしては、『バイオハザード』の戦闘の部分だけを抜き出したって感じでしょうか。レバーとボタンの組み合わせでいろいろな技が出せるなど、かなり格闘ACTを意識した作り。でも、実際は2、3個の強い技を覚えてしまえば、ゲームがクリアできてしまうのでけっこう悲しい。それと、プレイヤーが画面から消えてしまうような視点切り替えがあるのも問題大……。コンセプト的には面白いだけに、惜しいですね。

60

MAD STALKER -FULLMETALFORCE-

■ファミリーソフト
■ACT
■7月3日
■¥5,800

コマンド必殺技など格闘ゲームの要素を取り入れた横スクロール型ロボットACT。

TAC★

昔のPCエンジン版はかなりプレイした。で、このPS版、グラフィックがキレイになったり、超必殺技がついたりと向上したところもある。が、それより、ストーリーモードの自機が1種類だけ、ストーリー演出もほとんどなくなっている、といった削られた部分の方が大きいように思う。基本のアクション部分は、大味だけど楽しさもあるだけに、今、PSでリメイクするならこうなるといった、プラス要素がほしかった。

55

ゆかマン

いやはや、元になったX68000版のゲームからほとんど変わっていないという印象ですね。同じ移植作でもPCエンジン版は、まだ"ゲーム"としての楽しさを持っていたんですが…。ストーリーが一切語られないストーリーモードなんて今どきのゲームとしてはちょっとツライのではないでしょうか。移植にあたっての工夫が見られないのは、納得いきません。メカデザインとかはすごく好みなのに、残念です。

45

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

■SNK
■対戦ACT
■7月4日
■¥5,800

アーケードで人気の「KOF」シリーズ最新作。PS版ならではのオリジナルモードが満載。

Z佐藤

グラフィックはアーケード版と比較しても負けないくらいカンペキな仕上がり。各キャラのアクションパターンも削られてはいるものの、よく再現してあると思う。操作性も特に問題はなかったので、対人戦、対COM戦ともバッチリ楽しめるだろう。ただやはり気になるのは読み込み時間の長さ。もう少し時間を短縮するか、読み込みの頻度を減らしてほしかったな。ここまで再現してあれば仕方ないのかもしれないけど。

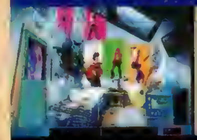
70

ジュピター藤平

ネオ・ジオ版と比べると、明らかにキャラパターンは削られている。ただ、切り替えのタイミングがうまいのか、プレイしていてさほど違和感を感じなかった。ラルフとクラークの合体登場パターンや、アテナ、舞などの着替えもバッチリ再現されていて(やっぱりキャラパターンは減ってるけど)完成度は高い。ただ、問題は読み込みの遅さ。格闘ACTで1試合ごとに20秒前後も待たされたのでは、興ざめしてしまう。

65

クエスト フォー フェイム



■SCEI
■ETC
■7月10日
■¥6,800

ピック型コントローラを使用して、エアロスミスとの夢の共演を目指すリズムギターゲーム。

ハサラコータ

「VPick」を一目見たときから俺はボンバッてたぜ! このゲーム、基本的にはボタン押しゲームで、よく音楽を聴きながら指で"タタンタン"とリズムを刻んだりするだろう? あれの指で叩いた時にギターの音が出るそんな感じだ。コードチェンジなどは気にすることなくプレイできて、まるでプロギタリストになった気分にさせてくれる。だがコードが設定されていて楽なのはいいが、逆にアドリブが効かないのか残念だったな。

75

袋こ〜じ

「エアロスミス」ファンのためのゲームかと思いきや、コレがなかなか面白い。複雑な操作を一切必要とせず、タイミングに合わせて付属のピックコントローラを弾く(またはボタンを叩く)だけでギターが弾けてしまうお手軽さが、なかなか良い。逆に実際にギターが弾けると違和感があるけど(笑)。あとは、曲にもっと一般性をたせれば(邦楽のヒットチャートとか…)、結構大ヒットしそうな予感もします。

70

バーチャル飛龍の拳

■カルチャーブレーン
■対戦ACT
■7月17日
■¥5,800

FC時代から進化を遂げてきた「飛龍の拳」シリーズ最新作が、3D格闘ACTになって登場。

Z佐藤

FC版からのファンでスッゴク楽しみにしていたけど、これじゃ納得いかない。60フレームで動いているにしては動きが粗い気がするし、軸ずらしができるのは良いけどリスクが少なく、相手の攻撃からほぼ完璧に逃げられるし。関節技アリ、連続攻撃アリ! キャラ数が多く、格闘スタイルもいろいろと要素的にはとっても詰まっているので、これなら2D格闘ACTという形でも良かったのでは? 期待してたのに…。

50

がんの字

わりと好きなシリーズなので、3Dになってどんな風に変わったのかドキドキしながら遊んだんだけど、これはちょっと3D格闘ゲームとしては厳しいかな? というのが本音。ただ、それでも心眼システムをONにしてプレイしたらわりと楽しめたから、「飛龍の拳」シリーズが持つ独特のプレイ感覚が気に入っている人なら、それなりに遊べるでしょう。僕自身がそうだしね。純粋に3D格闘を楽しみたい方には不向きかも。

65

攻殻機動隊 GHOST in the SHELL

■SCEI
■STG
■7月17日
■¥5,800

原作「攻殻機動隊」の雰囲気たっぷりの3D・STG。フチコマを操りテロリストを鎮圧せよ。

城イトム

世界観は非常にグー。ゲームは、避けに徹するか、力押しで行くしかないような展開で進むので、アクション要素を深く追求する人にはちょっと不満が残るかも。難易度は標準的で面数も少なく、普通のプレイヤーなら1日でクリアできるレベル(操作感覚にクセがあり、これが飲み込めない人にはかなり難しく感じる可能性もあるけれど)。繰り返し遊びたくなる要素にも乏しく、個人的には物足りない印象が残ってしまった。

60

ウキキ松崎

ゲームは「ちょっとハードな『ジャンピングフラッシュ!』」といった感じ。天井や壁に張り付いたりと原作のフチコマらしいこのゲーム特有のアクションが楽しい。でも、一番印象的なのは、原作(マンガ)の雰囲気に近いアニメーションがすごい。「映画版はいったい…」と思わせるほどのデキ。士郎正宗ファンは、これを見るためだけに買ってもいいかも。ただし、ゲームの難易度は高いので、クリアまでかなりの時間が…。

70

RALLY CROSS

■SCEI
■RCG
■7月17日
■¥5,800

実際のラリーさながらの起伏の富んだコースでど派手なアクションのレースが楽しめるRCG。

なんでもゆうこ

逆走モードで敵マシンと正面衝突したり、マシンがひっくり返ったりする、色モノ一直線の笑わせてくれるレースゲームです。ドライバーズアイに切り替えると一発で気分が悪くなってしまうようなデコボコ道とか、泥んこのサーキットとかの、クセがあるコースがあって、それなりに長くは遊べます。だけど、マシンがフラつきまくっちゃうから、きっとまともには走れないでしょう。凝りまくったリプレイも妙におかしいです。

70

がんの字

レースゲームというよりは、暴れ牛相手にロデオをやってる感じ。こうも車体のバランスを取るのに神経を使わされたのでは、ウリであるレースの爽快感を楽しむ余裕すらない気がする。そのへんで、僕はなじめなかった。ただそれは裏返せば、アクションラリーのレース感覚や車を乗りこなす醍醐味を忠実に再現しているということなのかな、とも思うので、ある意味で熱狂的なファンの人にはたまらない作品かも。

60

Proof Club プルーフクラブ

■ユタカ
■TBL
■7月17日
■¥5,800

だれが犯人かプレイごとに変わり、残された証拠を集め捜査を進めていく推理ボードゲーム。

なんでもゆうこ

このゲームは運と勘だけが頼り。しかも動機の推理なんてのはいっさいなくて、ただ犯人と凶器と証拠を探し出すのみだから、けっきょくは当てずっぽうな事件解明でもOKになってしまうのが残念。COMとの対戦で負けた場合には、誰が犯人だったのかさえもわからずじまい。しかもCOMの勘はすごく良く当たるし、これじゃ納得がいきません。知りたいときにいつでも殺害状況を確認できないのも、不親切な点。

60

ジュピター藤平

ボードゲームの「クルー」をイメージしていたのだが、まったくの別物。事件に関与した人とプレイヤー（含むCOMキャラ）はまったくの別人なのだ。ただ事件を解決するだけが目的のゲームとなっている。また、仮に事件を解決できたとしても、それに関する説明がいっさいないのはどうかと思う。あげくCOMキャラが事件を解決してしまうと、真相が不明のまま終わってしまう。雰囲気はいいだけに、非常に残念。

55

超人学園ゴウカイザー

■アーバンプラント
■対戦ACT
■7月18日
■¥5,800

原作「超人学園ゴウカイザー」に負けないくらいのド派手な必殺技が炸裂する対戦ACT。

袋こ～じ

さすがに「格闘ACT何でも食い」の僕でも、これはかなりキビしいな～。見た目はアーケード版と同じでも、プレイした感触はぜんぜん別物ですね。格闘ACTとして重要な（と僕は思っている）「攻撃を当てている感触」がなく、グラフィックだとかゲームバランスだとかの以前の部分に疑問を感じた。キャラクターファイルや原画集といった、「おまけモードが目あてのゴウカイザーファン」ならオススメできるけど…。

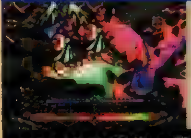
40

ウキキ松崎

キャラパターンと必殺技の数が少なくなり、ネオ・ジオ版と比べてかなりパワーダウンした移植。このゲームの売りであった、「必殺技トレースシステム」（戦った相手の必殺技を使える）がなくなったのもちょっと…。『ダブルドラゴン』にもあった、疑似3Dモードにも今ひとつ魅力を感じない。オマケのデータモードも検索しづらく、その種類も思ったより少ない。オリジナルのオープニングはカッコイイんだけどね。

45

マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～



■東芝EMI
■S・RPG
■7月31日
■¥5,800

モンスターを召喚して戦うS・RPG。今作では主人公が設定され、ストーリーが展開する。

袋こ～じ

キャラクターがアニメ調になってしまった点は意見が分かれる所でしょうが、どうせビジュアル的に凝りたいのなら「１枚絵に字だけ（音声なし）」の演出は、ちと古いのではないでしょうか。それでも、基本的にはしっかりと『マスモン』してますし、「占領」か「攻撃」か進軍方法を設定すれば、勝手に動いてくれる「擬似AI」もユニットが増えたときは非常に便利。あとは、全体的な速度が遅くさえなければ……。

70

ウキキ松崎

アニメーションの追加やストーリー変更、最大4P対戦などSS版とは大きく違っている。また、1面が操作説明をしてくれる練習面になり、よりプレイしやすくなったのもいいね。ただ、読み込みが多く、ゲームテンポはイマイチ。またマップ全体が見にくいなどシステム面にも問題があったのが残念。個人的には、モンスターの名前を変更できるようになったのは、すごくうれしい。感情移入の度合いが全然違うからね。

65

今回の総評＆次回予告

暑い猛暑にうなされながら黙々とゲームを続けるレビュアーたち。目の離せないタイトルが続く、7～8月を乗り越えれば、そこは、パラダイスに違いないとうわごとのように言っています。

今回のPart1の3タイトルは、どれも点数が高く、オススメもそれぞれに付くという結果になりました。まずは、鳴り物入りで登場といった感じのスクウェアの大作S・RPG『FFT』から。難易度の高さや一部ハマリがあるという指摘はあるものの、グラフィックや音楽などの演出面、ボリューム感などは出色のデキということ。やり込めばやり込むだけそれにこたえてくれるだけの奥の深さがあるということなので、腰を据えて歯ごたえのあるゲームがプレイしたいという人には、とくにオススメします。『アーマード・コア』も難易度の高さや、ストーリモードの希薄さは指摘されているものの、メカものの対戦ゲームと割り切れば、かなり遊べるゲームということなので、この手のゲームが好みならばチェックしてみよう。オススメの2人付いた『みんなのGOLF』もプレイステーションのゴルフゲームとしては今後定番になりそうな勢いを感じるので、注目して損はなさそうだ。同じSCEIの『TOTAL NBA'97』と合わせてSPG好きはチェックしておこう。

次回はスクウェアのRPG大作第3弾『サガ フロンティア』や『ダビスタ』の特別レビューなどを予定しています。お楽しみに。

岩崎啓真

今回のPart1のソフトはどれも完成度は文句なしだが、最も一般性があるのは『みんなのGOLF』だと思う。逆に言えば、残りの2本はかなり個性が強烈なのだ。『FFT』はシステム・シナリオともにヘビーだし、『アーマード・コア』は素人お断りに近いと思う。その意味では、一般性がないラインアップなので、できれば体験版で試してみるなり、店頭で遊んでみるなりして、フィーリングが合うかを確認してから買うことをオススメする。

なんでもゆうこ

オススメをつけた『みんなのGOLF』は、プレイしやすさと多人数で遊べるところが大きな魅力。最初は2人しかキャラが選べないのも、COMと戦って増やしていく楽しみにつながるってもんです。興味があれば、ぜひ。『FFT』はストーリーの内容といい、キャラ育成といい、かなり面白いゲーム。なんですけど、ボス戦直前のセーブポイントで前のデータに上書きしちゃってクヤしい思いをしてる人が続出中。みなさん、気をつけましょうね。

ウォルフ中村

『みんなのGOLF』は『ペブルビーチの波濤』と並ぶ名作。「ダフリ」設定をなくせば初級者でも楽しめるし。とはいえ、実は『ペブルビーチ』以上にシビアだったりもする。スイートスポットを決定した後は一切の操作を受けつけなくなる、とかね。実際のゴルフで微調整などできないからだろうけど、ここでボールのインパクト位置を変えられた方がゲームっぽくて私は好きなんだけどなぁ。『FFT』は操作性、バランス共に忍耐力がかなり要求される。

Part2代表 がんの字

今回のイチオシは、やはり『みんなのGOLF』かな。ゲームを楽しく、遊びやすくしようとした制作側の努力と細やかな気配りがひしひし伝わってくるこの作品は、ゲームの制作に携わっている方々にもぜひ見てほしいものです。あと個人的にオススメなのが、並みいる敵をビシバシなぎ倒す爽快なアクションが楽しめる『ボディハザード』。いろんなコントローラ操作を試してみて、隠された必殺技を発見するのも楽しいのだ。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

［今回のテーマは コンセプト&ルール］

DPS BATTLE COLOSSEUM

この「DPSコロシアム」は、読者のみんなかPSゲームで叩き出した記録などを大募集しているコーナー。がんばって出してくれた記録やデータなら、レベルの高さに関係なく歓迎しているので、気軽に記録を送ってほしい。最近になってこのコーナーを読み始めた人もいると思うので、今号ではこのコーナーがどんなコンセプトで運営されているのかやルールについてについて改めて解説する。

初心者も安心! DPSコロシアムのコンセプト&ルールを詳しく再確認

I どんな記録も大歓迎

「DPSコロシアム」では正式募集種目を中心に記録を受け付けているけれど、それ以外のどんな申請でも大歓迎。まず第1に、募集が終了した種目でも集計作業は続行しているので、右のハガキ（上）のように、記録を更新したらいつでも気軽に知らせてほしい。さらに、読者が自分で考案したオリジナルルールの記録申請も受け付けているので、「このゲームでも募集してほしい」と思ったら、右のハガキ（下）のようにゲームタイトルと詳しいルールを明記した上で、自分の記録をハガキに書こう。楽しい記録はどんどん発表していくし、それをもとに正式種目が誕生する可能性も十分あるぞ。そのほかにも、育てたキャラの自慢ほか、プレイヤーのゲームへの気持ちが感じられる申請なら、その形式は問わないので、キミの「アイデア」と「好きという気持ち」で積極的に挑戦してみよう!

◀乃亜さん（北海道）、おひさしぶり! また記録を更新したら知らせてください。

◀吉村友理恵さん。楽しい申請をありがとう。この声がコーナーを動かすのです。

II 申請ルールの設定された理由

申請ハガキのルール

このコーナーでは参加してくれた1人1人の送られてきたハガキ「すべて」を集計の対象にしていて、集まったハガキは募集種目ごとに分類して集計作業を行っている。かなり膨大な量のハガキを処理しているので、1枚のハガキに複数の申請記録が書かれていると分類するときの作業の都合上、結果的にはその中のひとつしか集計対象にはならなくなってしまう。だから、かならず1枚に1つの記録を書くように。また、名前や参加種目を書き落としている人も多いので注意してほしい。

記入内容のルール

参加者全員の申請を受け付けているので、同じ人が記録を更新して再申請してくれた場合、前の記録は集計から取り除く必要がある。右ページの「記録申請の方法」で、2回目以降の申請に「～回目の申請です。前の記録は～です」という記載をお願いしているのは、正確な集計を行いたいということでつけ加えているルールなのだ。この記述がなくても一応記録は集計に加えさせてもらっているけど、できるだけ「前の記録は忘れました」なんてことにならないように注意してほしい。

III メモリーカードを送るときの注意点

記録の申請は基本的に〝ハガキだけ〟で受け付けているけど、希望するなら証拠のメモリーカードやビデオテープを送ってくれても構わない。ただし、その場合には「どんな記録の申請なのか（ハガキがベストだが、書き切れないならレポート用紙などでも可）」「記録の確認方法（どのデータが肝心のデータなのかわからない…なんて場合は残念ながらボツ）」「返送用の封筒（送料分の切手も貼り、自分の宛名も書くこと）」も必ず付けるようにしよう。編集部から依頼した場合は別だけど、返送用の封筒のないメモリーカードやビデオテープは原則として返却しないので要注意。

▲どうしてもメモリーカードを送りたいときには、注意事項を守って!

IV 超人による攻略法の公開も充実化

これまでにも、このコーナーでは超人が編み出したスーパーテクニックを何度か紹介してきたけど、そういう攻略解説も今後さらに力を入れて掲載する予定だ。我こそはと思う人の超ワザ報告レポートや、「この人のこの記録の秘密が知りたい」とか「このゲームの超人テクを公開して」などのリクエストも大々的に受け付けているぞ。スゴいテクはどの号で発表されるかわからないので、毎号必ずチェックしよう!

新システム採用も決定 初心者にはうれしい"特別集計部門"を用意!

トップレベルのゲーマーは20歳前半の男性が中心だけど、それ以外の人もあきらめるのは早すぎるぞ! 今号より右のような5つの特別集計部門を新設し、大勢の参加者が集まった種目では、これらの各集計部門の上位者をドンドン発表していくのだ。今まで入賞が難しかったプレイヤーのみなさんも名前を全国にとどろかせるチャンスです。これからは部門別の全国1位をめざそう!

- 男子小学生：小学生（小学生未満でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特A」と書こう。
- 男性年配者：申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特B」と書こう。
- 女子小学生：小学生（小学生未満でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特C」と書こう。
- 女子中高生：中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特D」と書こう。
- 女性一般：上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特E」と書こう。

●強者へのほうび●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、200～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

特別発表 こんな記録が届いているぞ

■『トゥームレイダース』インカ遺跡タイムアタック（インカの遺跡４エリアの合計クリアタイムを競う。弾数無限の裏技は使用禁止）／竹間裕介（東京都）：合計タイム19分39秒　※右写真参照
■『ファイナルファンタジーⅦ』
◇スノーボードゲーム（初級）タイムアタック／飯星健二（福岡県）51秒496
◇レベルアップアタック（レベル99直後にセーブしたときのタイム）／薔薇男爵（静岡県）７時間48分56秒
◇ユフィアタック（ユフィをパーティに加え、その直後にセーブしたタイムを競う）／幸正崇（埼玉県）２時間31分（参加者は60名を突破！）
◇Ｇバイク・スコア／山岡隆志（埼玉県）27,950点
■『海原川背・旬』：オールクリアするまでのタイムアタック／竹島勇人（大阪府）１分28秒63（ルート：0-1-2-3-21-22-37-27-36-31-30）
■『あすか120％エクセレント』ランキングモードスコアアタック（ゲームスピード３）／Ｕ－１（埼玉県）1,170,637点（大久保・MAX RUSH:46）
■『Ｉ．Ｑ』ＩＱの高さを競う／ＷＩＬ（福島県）751（ＬＥＶＥＬ：４、ＳＣＯＲＥ：1,208,500）

トゥーム　竹間裕介（東京都）

◀Cave…３分10秒、City of Vilcabamba…４分50秒、Lost Valley…５分51秒、Tomb of Qualopec…５分48秒。ルート構築が見事。

KENJI（群馬県）　アークⅡ

▶仲間にしている７キャラすべてがほとんど最強状態に。325時間以上かけた苦心の記録とのことだけれど、本当にスゴいね。

ぷよぷよ通　ペキンY.O（東京都）

◀２時間かけてカンストを達成。ちなみに、５位の記録は片手だけのプレイで達成したとのこと。こんな申請も大歓迎だぞ。

■『悪魔城ドラキュラＸ』
◇最終セーブポイント到達タイムを競う（アルカード）／小出修（兵庫県）40分14秒（マップ達成率50.6％）
◇最終セーブポイント到達タイムを競う（リヒター）／ころーにゃ（北海道）8分７秒（マップ達成率20.9％）
◇魔導器アタック（全魔導器入手直後にセーブしたタイムを競う）／山本耕平（北海道）３時間07分38秒
◇200.6％アタック（マップ達成率200.6％直後にセーブしたタイム）／山本耕平（北海道）４時間11分48秒
■『ナムコミュージアムVol.４』
◇源平討魔伝：三種の神器を入手するまでのタイムを競う　松永博（神奈川県）７分33秒
◇源平討魔伝：オールクリアするまでのタイムを競う　松永博（神奈川県）９分40秒
■『ナムコミュージアムVol.５』
◇ワルキューレの伝説：クリアまでのタイムを競う　14分18秒／よりっち（静岡県）
◇ドラゴンスピリット（NEW）：ハイスコアを競う　509,750点／よりっち（静岡県）
■『闘神伝３』LV３でのタイムアタック（全キャラ共通）／佐藤大樹（埼玉県）4'37"51（JUDGEMENT使用）

参加者全員の努力にお応えするのはDPSだけ！ キミの記録も募集中

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや、ご意見などをつけてくれるのも大歓迎。使った攻略の解説もあるとグッド。

申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書こう（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めているぞ）。ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却するします）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

新登場　マリーのアトリエ

ルール　シアをレベル50にするまでの早さを競う。レベル50になったあと、工房に戻ってセーブした時点の年月日が申請する記録になる。愛あふれる申請を待っているぞ。

申請記録　『マリーのアトリエ』と明記して「記録（年月日）」を書こう。もし、オリジナルルール（例：所持金カンストの早さを競うなど）で申請するなら、ルールも書くこと。

しめ切り▶９月１日消印有効

新登場　トバル２

ルール　トーナメントモードを最後までクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラは本誌までに公開されたどのキャラでもＯＫで、２Ｐ乱入は禁止とするぞ。

申請記録　『トバル２』と明記して「クリアタイム／使用キャラ」を書こう。できれば、記録達成に使用したワザや、攻略ポイントの解説も書き添えよう。

しめ切り▶９月１日消印有効

募集中　INDY500

ルール　「ＴＩＭＥ ＡＴＴＡＣＫ」モードで、「ＳＥＡ ＳＩＤＥ」コースの４周トータルタイムを競う。車のセッティングほか、設定は最初から選べる範囲でご自由に。

申請記録　『インディ500』と明記して「トータルタイム／使用した車（色）、車のセッティング状態」を書こう。出したベストタイムの手元の保管（セーブ）も忘れずに。

しめ切り▶８月４日必着

募集中　エースコンバット２

ルール　ハードモードにおける、６つのミッション（詳しくは欄外参照）それぞれのクリアタイムを競う。使用する機体は、今号までに紹介された中のどれでもＯＫだ。

申請記録　『エースコンバット２』と明記して「選択したミッション／クリアタイム／使用機体」を書こう。複数のミッションの記録を１枚のハガキで申請するのは禁止なので注意。

しめ切り▶９月１日消印有効

『レシプロヒート5000』でも記録を募集！

発売直前の「レシプロヒート5000」でも記録を募集するぞ。なお、このゲームでは特別の競技要項が実施され、優勝すると〝50万円相当〟という破格の賞が得られるという情報も…。続報に乞うご期待！

◀内容はＲＣＧながら、操縦するのは飛行機なのだ。７月31日発売だ

募集中　ランナバウト

ルール　上級で、被害総額０ドルでのクリアタイムを競う。使用車種は自由。これとは別に、オリジナルルールの記録も待っているので、楽しい申請記録を期待しているぞ。

申請記録　『ランナバウト』と明記して「記録／使用車種」を書こう。オリジナルルールで記録を申請する場合には、どんなルールで達成した記録なのかも明記すること。

しめ切り▶９月１日消印有効

挑戦の受け付けは
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

掲載予定　８月４日必着まで▶Vol.54で発表

●「エースコンバット２」の募集ルール補足：正式募集ルールで記録を募集しているミッションは「潜水艦基地突入」「ミサイルサイロ基地破壊」「海峡突破作戦護衛」「墜落機救出作戦」「沿岸レーダー施設破壊」「最終防衛ライン突破」の６ミッションだ。それ以外のミッションでも、集計作業だけは行う予定なのでよろしくね。●お知らせ：Vol.49で特集した「ゲームアートの展示会」は大好評。この好評ぶりに応えて、ＤＰＳでは誰もがビックリしちゃう新企画をただいま準備中。衝撃の発表が行われるのはそう遠いことではないので、期待して待つべし！

4色奴隷
Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

リニューアル２回目の４色です。突然ですが投稿は、ハガキサイズのみ受け付けています（下にも書いてあるけど）。大きなサイズは×なのです。

◀北海道　香月りんさん：そろそろ「２」の話題が出てきてもいいころですよね。

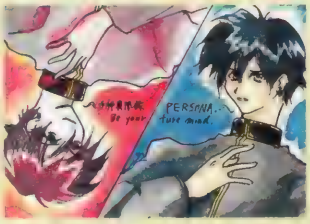
◀兵庫県　山本きりのさん：花火するツォン。なんとなく想像できなくて○です。

◀沖縄県　辻槻景太さん：戦ってますか？　自分の正義を見つけるために？

◀山口県　バグ12匹さん：ドラマシリーズはなかなか期待できそうらしいです。ドキドキ！

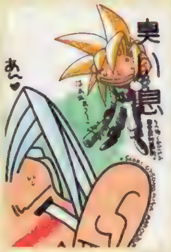
◀新潟県　こたこさん：しかし……なぜ、クラウドだけがもてるんでしょう？　謎です。

◀埼玉県　たいけらはりくさん：チェックやぁ！　チェック！



◀北海道　うさぎさん：自分の中の自分と戦わないといけません。本当の自分になるために。

◀東京都　神哉龍さん：ポツン。おいてきぼりなゆひさんです。ヌイグルミ？

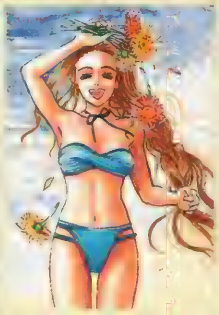


▲宮城県　うつのみやさおりさん：息は……本当にブワって……。

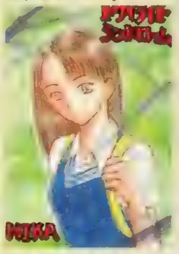
▲神奈川県　G・おいらさん：ドキドキしてそうです。狙われていいなぁなんて声も（笑）。

◀宮城県　一郎あきらさん：最初冷たそうなのに……後で……っていうのはズルイです。ね？

◀愛知県　麻里評騎士団さん：今度は3Dで戦えます。3Dでもちゃんとさくらなのはスゴイですよね。

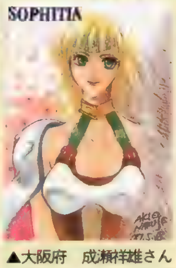


◀東京都　バー子さん：健康的でなかなか見ないタイプのエアリスさんです。



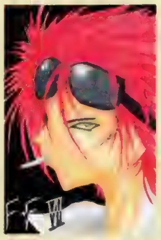
▲大阪府　ＫＥＩさん：新作、さらにこんがらがってきそうです。

▲宮崎県　風水りあさん：風水士使いどころがムズイです。ランダムエンカウントでガンバってくれます。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：『ソウルエッジ』かなり楽しいですよね。

◀愛媛県　むにゃんさん：自分に縛られているのでしょうか？



◀神奈川県　TAROさん：目つきが悪いのがカッコイイです。

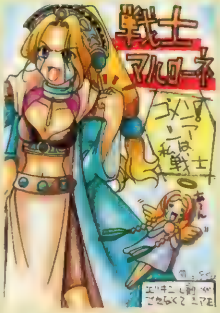
◀埼玉県　絵崎秋助さん：そ、そんな……。イタすぎです。

◀埼玉県　矢渡さん：願いは……祈るだけではかなえられないハズです。が……。

▲北海道　うさぎさん：エリーには細身の剣がよく似合います。

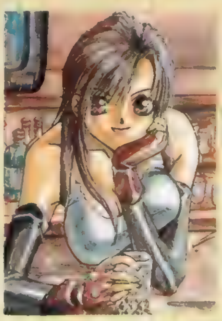
◀東京都　天乃忍さん：遊びつくすのは大変ですよね。ここまで耽美系なゲームも珍しいです。

◀千葉県　木村吉伸さん：２人で聞いてる音楽は……一体どんな感じなんでしょう？



◀埼玉県　高岸克彦さん：レベルは上がっても……クスリは作れません。お勉強しないと。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので濃い目、かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲


◀北海道　香月りんさん：邪魔なようで邪魔でない。見事な感じです。

◀岡山県　樹宮亘平さん：女の子のような陸遜（笑）。名軍師です。

◀宮城県　うつのみやさおりさん：ちゃんと意見しないといけません。子育てです。

▲千葉県　MAKOTOさん：わき出てくる力。これが星の力？

▶大阪府　タカハシヂュンさん：ドキドキでステキです。アメコミ調だと妙にスピード感がありますよね。アメリカじゃこんな感じなんでしょうか（笑）？　エアリスのセリフとかどれくらいちゃんと英語にできるんでしょうか？

▶埼玉県　荻原音泉さん：DPSが回覧できるようになってるのがシブイです。

▶東京都　橘ナコちゃんさん：初代ナコルル。お仕置きですか？

▶福島県　安積タツオさん：100人抜きも厳しいですし。大変です。

▲東京都　神哉龍さん：ジェノバってどんな状態だったんでしょう？

◀千葉県　S・風雅さん：何かと便利な職業ですが、決め手に欠ける風水士さん。ボス戦なんかだと、ナイトとか侍とかモンク、黒、召喚士なんかに頼りがちです。しかしこの服装・・・女の子が着るとかなり危なそうでステキですね。

◀愛知県　南なみみさん：もしも彼女が操縦してたら、ちゃんと操作できるんでしょうか？

◀岐阜県　荔枝召さん：隠れジョブや隠しイベントなど盛りだくさん。やりがいあります。

◀埼玉県　ちったんさん：ちゃんと終わってるので「2」はいらないという意見も。

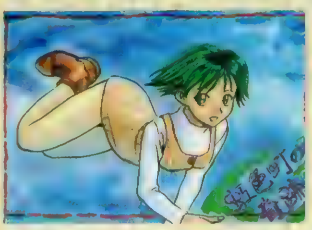
▲神奈川県　走馬あづみさん：そもそもドラキュラなんでしょうか？

◀大阪府　成瀬梓雄さん：刃に写るヤツの影……ちょっと怖いですよね。そこにいる？

◀宮城県　聡珠さん：マテリア穴に何も入ってません。使わないと（笑）。

◀千葉県　S・風雅さん：ラブラブイベント&EDありそうだったですよね……。

▲千葉県　にんじんさん：ティファのドレスは…迫力でしょうねぇ。


▶東京都　わらじ丸さん：ハガキウラの1人Q&Aがステキです。冷たい感じが○。

◀岡山県　中川いずみさん：このゲーム続編出るんでしょうか？

▶北海道　うさぎさん：このスゴイ長さは…セフィロスの？　大人の女なティファさん。

▶千葉県　50STROMさん：かなりイヤなセリフで人を混乱させてます。話術士の人。こんな風に呟かれたら……トホホ。

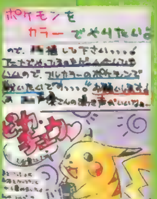
① 移植化計画出張版

移植希望ハガキはこのコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、移植化計画あてでハガキを送ってください！

▲千葉県　晴れたら爽樹さん：違うゲームでもいいですよね。

▲北海道　藤崎啓さん：PC版の移植とか？　過去のシリーズが全部できるコレクションでもいいですねぇ。

◀広島県　衣谷康介さん：PSでもかなりいけそうですけどねぇ。どうなんでしょう？


◀愛媛県　天海十流さん：ピカチュ……大人気&大活躍です。チュウ…。

◀兵庫県　茅雨ヤカナさん：下胸がドキドキらしいです。確かに。

STAKES WINNER 2 最強馬伝説

PlayStation

SEGASATURN

宝塚記念スペシャル

総額1,000,000円

プレイステーション
セガサターン

ステークスウィナー2 ダブルキャンペーン

「ステークスウィナー2最強馬伝説」プレイステーション版・セガサターン版が発売され、
好評を頂いておりますので、商品を購入されたユーザーの皆様に対し、
1997年春のGI最後を締めくくる7月6日の宝塚記念に合わせて「ステークスウィナー2購入者wキャンペーン」を行います。
なお、このキャンペーンにはその名前の通り2つの種類があり、
どちらに応募頂いても(両方でも)結構です。
クイズの正解者、タイムアタックの優秀者には賞金をお送りいたします。

賞金当てクイズ 賞金総額450,000円

■問　題
「ステークスウィナー2　最強馬伝説」オリジナルモードの
新馬戦の優勝賞金はいったい、いくらでしょう?

■解答応募方法
SS版・PS版「ステークスウィナー2　最強馬伝説」の商品に同梱されている
アンケートハガキの「このゲームをお求めになった理由」の欄に
「解答.○○○万円」という形で記入し、郵送して下さい。
※アンケートハガキを既に弊社へ送られている場合は、
官製ハガキにて応募が可能。
(官製ハガキについては、アンケートハガキと照合確認します。)

■抽選方法
正解者の中から抽選で45名の方に
現金10,000円をプレゼントします!

応募締め切り(賞金当てクイズ、タイムアタックともに)

平成9年7月31日迄

賞金総額550,000円 「宝塚記念」タイムアタック

■応募内容
「ステークスウィナー2　最強馬伝説」
オリジナルモードの「宝塚記念」に出走して、
自己最速タイムを撮影し、送って下さい。

■応募方法
最速タイムが表示されている優勝画面を写真またはビデオに撮影して、
郵送して下さい。証明する画面のない形での応募は一切無効となりますのでご注意下さい。
また、応募は一人一頭の馬に限らせていただきます。
アンケートハガキを同封するか、既にアンケートハガキを出されている場合は、
その旨を記載して下さい。照合確認致します。

■抽選方法
応募者の中で最速タイムを応募された方から1位～10位まで順位に
賞金で最高100,000円をプレゼントします。
なお、入賞者数が弊社規定人数を越えた場合は、
抽選とさせていただきます。

■プレイステーション版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円(税抜)

■セガサターン版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円(税抜)

※当選者の発表は、発送をもってかえさせて頂きます。詳しくは、6月中旬より小売店に配布予定のポスター及び弊社雑誌広告をご覧下さい。　※応募内容・問題・方法を良く読んでエントリーしてください。なお、どちらも同梱アンケートハガキが必要です。
※合計賞金は景品表示法により1人100,000円を上限とさせていただきます。　※応募の時お送りいただきました、ビデオテープ・画面写真等は、お返しできない場合がございます。　※応募時にかかる郵送料は・発送料金は各自でご負担願います。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※プレイステーション版は、発売元、開発元ともに株式会社ザウルスです。

■発売元 SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12

■開発元 SAURUS 株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス　TEL. 03(3222)1734　FAX. 03(3222)1728　◆インターネット　ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

イラスト:鈴木みそ

©1996/1997 SAURUS

外が暑くても台風が来ても、香港が中国に返還されても、そんなことはお構いなしに部屋の中でゲームをし続けるイキな人々。DPSはそんな人たちの味方です。ゲームでわからないことは、このコーナーにお任せですぅ。

©㈱ナムコ

タイムクライシス +ガンコン

アーケードから移植のガンSTG『タイムクライシス』。
今回はタイトルにもある「タイム」という要素に焦点をしぼって攻略!!

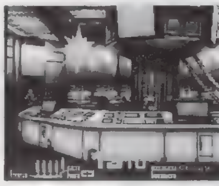
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「タイムクライシス」その名前通り、このゲームの最大の敵は時間だ。とくに、スペシャルステージでその考えが確信に変わることだろう。そんなわけで、今回はスペシャルステージで時間に苦しめられないためにはどうするのがいいかを紹介するぞ。これでタイムオーバーは怖……いんだよね、やっぱり。 (平吉)

発売中	▶¥7,800(ガンコン同梱セットのみ) ▶ナムコ
STG	▶ガンコン

タイムオーバー=即ゲームオーバー! そんな事態を防ぐためには!?

このゲームには、時間制限というものがある。アクションペダルボタンの存在により、敵の攻撃は受けづらくなってはいるが、身を隠している間はムダに時間が過ぎてしまう。しかも時間切れになると、即ゲームオーバーとなってしまうのだ。アーケードモードではそれほど気にはならないが、スペシャルステージでは、エリアが進むにつれてこの危険性が飛躍的に高まる。ここでは、スペシャルステージに焦点を絞り、そんな事態の避け方を紹介していくぞ。


▲スペシャルステージでは後半になるほど時間が足りなくなるのだ。

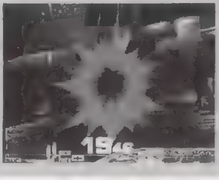
まずは敵を倒す順番を考えよう

小さい的より大きい的の方が狙いやすいのは明白な事実。そして幸いなことに、このゲームに登場する敵の多くは、移動するようになっている。だから、手前から登場して画面奥に逃げていく敵は即座に、奥から登場して手前に向かってくる敵はちょっと待ってから撃った方が倒しやすいわけ。敵の動きをよく見て、もっとも倒しやすいタイミングで攻撃するようにすれば、無駄なタイムロスを防ぐことができるのだ。中にはムリして倒す必要のない敵もいるので、そういうヤツは無視してしまうのも時間節約のための1つの手だ。

▶敵が敵を倒してくれることも。ありがたく(?)利用しよう。

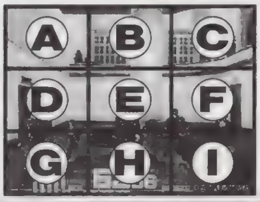
リロードは必要最低限にとどめる

このゲームでは、身を隠したときにリロードをすることになる。逆にいうと、リロードしている最中は敵の動向がわからないのだ。いったんリロードして敵を撃とうとすると、さっきまで敵がいた場所はもぬけの殻ですでにほかの場所に移動したあとだった、ということも非常によく起こる現象。その場合、敵を確認→射撃という手順を踏むことになり、銃撃のテンポを乱すと同時にタイムをロスしてしまう。リロードは必要最低限にとどめ、つねに敵の動きを確認しておきたいところ。ただ、敵の攻撃を避ける場合は話が別だけど。


▶強敵相手のときは別。しっかり避けてダメージは最小限に。

◉タイムを増やしてくれるボーナスキャラを見逃すな!

このゲーム中に出てくる敵キャラは、その色によって種類が分けられている。基本的にほとんど気にしなくてもいいザコが青で、命中率の高い攻撃をしてくる強敵が赤。さらに黄色の敵がいるのだが、コイツを倒すと残りタイムが2～5秒、追加されるのだ! もちろん、そういうボーナスキャラだから出てくる場所は限られているし、逃げ足も早い。でも、出現場所を覚えて的確に倒していけば、少なくともタイムアウトの危険性は低くなるはず。ここでは、主なボーナスキャラの出現場所、加算タイムを表にして掲載するぞ。ぜひ参考にしてクリアを目指してほしい。



◀表中の"出現場所"は、この写真を参照してもらいたい。大体、画面のどの辺に現れるかということだ。

各ポイントのEXTEND TIMEも要チェック!

	POINT1	POINT2	POINT3	POINT4	POINT5	POINT6	POINT7	POINT8
AREA1	27秒	27秒	27秒	27秒	42秒	59秒		
AREA2-A	17秒	17秒	17秒	17秒	17秒	22秒	59秒	59秒
AREA2-B	31秒	31秒	24秒	24秒	44秒	24秒		
AREA3-A	18秒	24秒	24秒	24秒	26秒	36秒	52秒	
AREA3-B	36秒	20秒	33秒	21秒	28秒	32秒	25秒	42秒
AREA4-C	12秒	24秒	26秒	25秒	32秒	24秒	42秒	

忘れちゃいけないのが、各銃撃ポイントをクリアしたときのEXTEND TIME。その銃撃ポイントをクリアすれば、上の表に対応したタイムが加算されるのだ。なお、タイムの最大値は59秒99。これを超えてタイムが加算されても、そのぶんは無視されてしまうのだ。

ステージ	銃撃ポイント	出現場所	備考	加算タイム
1	1	E	柱の陰に隠れながら攻撃してくる	2秒
	3	C	階段の上を右から左に駆け抜けて行く	2秒
		B	階段から駆け下りながら攻撃してくる	2秒
	4	F	植え込みから右に逃げて行く	2秒
	6	B	2階から攻撃してくる	2秒
		C	手前の右の入り口から出て来る	3秒
2-A	1	C	2階を右から左に駆け抜けて行く	3秒
	3	I	スタート時からそこにいて、攻撃してくる	2秒
	5	D	ゲーム機の後ろを右から左に駆け抜けて行く	3秒

ステージ	銃撃ポイント	出現場所	備考	加算タイム
2-A	6	F	左に走ってから攻撃してくる	2秒
2-B	3	F	扉の後ろを奥へと駆け抜けて行く	5秒
		E	扉の後ろを右から左に駆け抜けて行く	5秒
3-A	1	D	スタート時からそこにいて、攻撃してくる	2秒
	3	F	水中から飛び出し、攻撃してくる	2秒
	4	D	遠くを左から右へと駆け抜けて行く	2秒
	5	E	スタート時からそこにいて、奥へと逃げて行く	4秒
3-B	4	E	右の扉から出て来る	2秒
	5	E	左の扉から出て来る	2秒

ポイントQ&A

Q:ヘリや車など、耐久力のある敵を効率良く倒す方法はありませんか?
A:これらのメカには、おおむね弱点というものが用意されている。大体の場合、フロントガラスなど、見るからに装甲の薄そうな部分が弱点であることが多いのだ。そこを集中攻撃すれば、簡単に倒すことができるぞ。また、なかには弱点以外への攻撃を受け付けないキャラもいるので、できるだけ弱点を狙い撃った方がいいのだ。

エースコンバット2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まだ手に入れていない勲章や未体験のミッションがある人は要チェック!
今回はエンディングまでの“すべて”を大紹介しちゃうのだ。

このゲームでは、障害物ギリギリを通過すると「ブォーッ」という風音が聞こえたりするが、こんなわずかな音を通して無意識の内に接近の度合いを認識させられていることも多い。目だけではなく耳を通しても位置関係を伝えてくれるあたり、このSTGが名作と呼ばれる1つの理由を見たような気にさせられた。　(城イドム)

発売中 3D・STG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)/AC/AJ/NC

©(株)ナムコ

すべてのミッションをついに公開! 難関ポイントをチェックせよ

発売からかなり日がたったので、エンディングを見たという人はかなり多いだろう。しかし、一度エンディングを見たからといって安心している人はまだまだ甘いぞ。このSTGにはエンディングが3種類(!)も用意されている上に、特定の条件を満たさないと選択できない隠しミッションも随所に盛り込まれているのだ。ここではそれらの詳細な情報に加え、残りのミッションの難関部分の徹底攻略をお届けすることにしよう。これで新たなゲームの魅力が発見できること請け合いだぞ。

海上油田破壊◉タンクも破壊すること

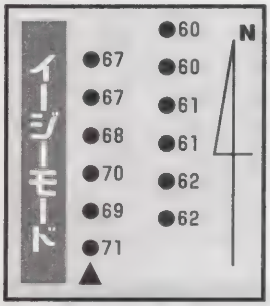
このミッションには、敵軍の施設として写真のような石油タンクが登場する。このタンクは、インフォメーション画面でチェックすると報酬額が表示されないので、無意味なものと誤解されがち。しかし、破壊すれば1つにつき1,000クレジットがちゃんと支払われる。タンクは全部で5つあるので、これらを全部破壊すれば合計5,000クレジットを入手できるぞ。わずかな額だが、相手は無抵抗なだけに、破壊するのは簡単。クレジットはあった方がいいに決まっている。逃さず破壊しておくのがいいだろう。こういう努力の積み重ねが、けっこう大切なことなのだ。

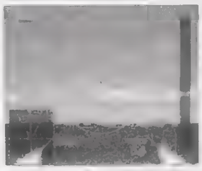
◀タンクは意外な得点源だ。見逃さずに、破壊しよう。

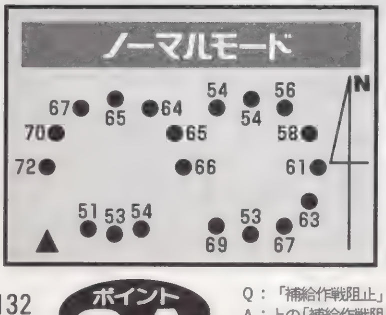
補給作戦阻止◉敵の救援物資を残らず叩け

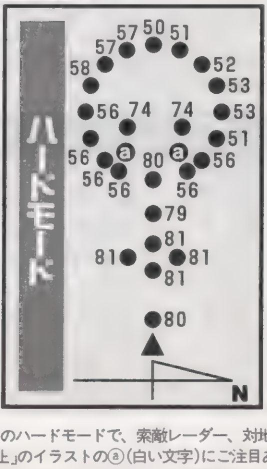
このミッションで登場する敵軍の救援物資(パラシュートのオブジェ)は、バルカンでないと破壊できない特殊なオブジェだ。また、この救援物資は時間と共に少しずつ高度を下げ続けていて、一定の高度以下になると、地表のジャングルに落ちてしまい、破壊が不可能になってしまうのだ。

下の図は難易度別に救援物資の配置をまとめてみたもので、▲がスタート時の自機の位置、●が救援物資、その横に書かれた数値はそれぞれの救援物資がジャングルに落ちる時間の目安(つまり、残りエネルギーのパーセンテージ)を表している。すべての破壊を狙っている人は、どの物資から破壊するのがベストなのか、図でチェックしておこう。なお、このミッションは、ゲーム中で唯一「破壊ノルマ」がクリア条件にない。極端なことをいえば、ショットやミサイルを1発も撃たず、救援物資がすべて着地するまで逃げ回るだけでもクリアできてしまうのだ。




▲救援物資は、丸いカーソルの中央ではなく、少し下へ機銃の狙いをつけると当たりやすい。





素粒子研究所攻撃◉地上施設への対応は?

このミッションでは、地下に設置されているために破壊できない砲台が登場する。その砲台は一見すると自然の地形のようなので、かなり発見しにくい。だが、ここから撃ってくるミサイルもつねに動きまわっていれば怖い相手ではない。地表近くの低速飛行だけを避けるようにしていれば問題はないハズだ。また、このミッション内には、下の写真のように障害物にガッチリとガードされた砲台も1基用意されている。これを破壊するには、障害物にミサイルを阻まれない方角から接近するしかない。頭に入れてから任務に向かおう。

◀一見すると盛り上がった地表だが、そこからミサイルが!

▶建造物に囲まれた砲台を破壊したいなら、接近する方角に注意。

大型潜水艦追撃◉巡航ミサイルを撃ち落とせ!

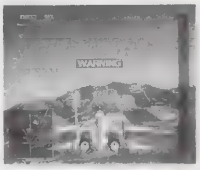
イージーモードなら簡単に破壊できる巡航ミサイルもノーマルやハードでは耐久力も上がり、かなり手強くなる。ノーマルモードなら、機銃が左右から撃てて、速度も適当なKF－C7がもっともクリアしやすいぞ。また、ハードモードは、機銃が中央から発射されて、ほどよい速度で制御がしやすいYF－23Aが最適。さらに以下の3点を守れば任務成功の確率がグッと上がるぞ。①距離を離されたらガンガン飛ばして追いつく。②接近したら適度にアフターバーナーをオン/オフと操作してできるだけ長い時間至近距離を保つ。③微妙な機銃操作。

▶ターゲットを長時間至近距離に捉えておくのは至難のワザ。実戦で練習を積むしかないが、かなり難しいぞ。

司令要塞攻撃◉クリアの手順を押えておこう

第1段階　上空の敵の性質

このミッションに登場する戦闘機F－15E編隊(5機)は、ほかのミッションと違って全滅させることができない。仮に何機か撃墜しても、写真の敵本拠地に自機が近づくと(倒された個数に応じて)追加の戦闘機が登場する仕組みになっているのだ。評価を上げたい人なら、ここで戦闘機を倒しまくる手もあるのだが、ここで登場するパイロットはエースパイロットばかりで構成されていて、かなり手強いぞ。腕に自信のない人は無視する作戦をとった方が無難だ。ムキになり過ぎて、時間切れやミサイル切れになってしまったら目も当てられないぞ。



◀F－15Eは無限に現れる。全滅させるのは不可能なのだ。

第2段階　敵の弱点を攻撃

特定の地上ターゲットを破壊すると、BGMの変化と共に、いよいよ敵軍中枢への攻撃チャンスが訪れる。ここでは、地熱プラント基地突入のミッションと同じく、狭い通路に突入して、その奥に隠れたターゲットを叩くことになるぞ。以下の4つのポイントを頭に入れて、有利にミッションを進めよう。①通路には南から(Nの方を向いて)進入すること。②機銃の着弾点に注目して進路の確認をしやすくする。③進入は高速で行うこと(低速では敵ミサイルのいい標的になってしまう)。④通路内部に進入して、ラクに敵ミサイルを避けるべし。

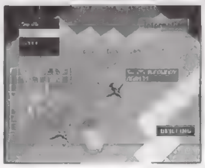
◀この通路の奥に最終ターゲットが潜んでいるのだ。

ポイントQ&A

Q:「補給作戦阻止」のハードモードで、索敵レーダー、対地マップ画面ともに敵の救援物資は23個しか確認できないのですが?
A:上の「補給作戦阻止」のイラストのⓐ(白い文字)にご注目あれ。理由はわからないが、この近辺にある救援物資2個はレーダーや対地マップの上では、1つの物資として表示されてしまうのだ(イラスト上では2つとも記述してある)。ちなみに、実際に救援物資が25個あることは、ミッション前のインフォメーション画面でも確認できる。

隠しミッションを含んだ全進行ルートを今ここに大公開!

ここでは全30ミッションの進行ルートをまとめてみた。これを見てしっかりとルートをチェックしておこう。では、ここで少し右の「各項目の意味」の補足。「購入可能になる機体名」とは、そのミッションをクリアしたあと、新たに購入項目に加えられる戦闘機のことを指す。また、コマンド機がいるミッションの場合には、その全コマンド機を叩いておくとこもクリアの条件になる。これらのことをふまえてからチャート表を見れば、さらに理解が深まるハズだ。



◀コマンド機の存在はインフォメーション画面でも知ることが可能。

各項目の意味

ミッション名(日本語版)	GAMBIT	
	なし	なし
	KF−C7	

ミッション名(英語版)／登場するコマンド機の数／登場するライバル機の数／購入可能になる機体名／ミッション名(日本語版)

全進行ルートチャート表

▲補給港奇襲のミッションで登場する輸送船。これを破壊してクリアしないと、海上油田破壊のルートは選べないのだ。

GAMBIT	
なし	なし
KF−C7	

↓

EASY MONEY	
1機	なし
A−6	

↓

CITY ON FIRE	
なし	なし
F−16	

↓（輸送船を撃墜していれば選択可能になる。→ OPERA HOUSE）

TIN CASTLE	
1機	なし
X−29	

OPERA HOUSE	
2機	なし
X−29	

↓

GREASED LIGHTNING	
なし	なし
A−10	

↓（輸送機を破壊していれば選択可能になる。→ BEAR TRACKS）

MIDNIGHT ASSASSIN	
2機	なし
MiG−29	

BEAR TRACKS	
2機	なし
MiG−29	

↓

SLEDGEHAMMER	
なし	1機
なし	

↓（輸送船を破壊していれば選択可能になる。→ CUCKOO'S NEST）

RISING HIGH	
なし	なし
F−14	

CUCKOO'S NEST	
なし	なし
F−14	

↓

SWORDSMITH	
2機	なし
F−117A	

↓

TOY BOX	
1機	なし
R−M01	

↓

SEAGULL	
2機	1機
EF−2000	

↓

ONE NIGHT STAND	
なし	なし
F/A−18E	

↓

POWER PLAY	
なし	1機
Su−35	

↓（ここまで進むと、自動的に分岐が発生。→ EL DORADO ／ DARK STAR）

EL DORADO	
2機	なし
YF−23A	

↓

ST.ELMO'S FIRE	
3機	なし
F−22	

↓（全部方舟部を突破させると選択可能。→ JUGGERNAUT）

VISITING HOURS	
なし	なし
なし	

JUGGERNAUT	
なし	なし
なし	

↓

SENTINEL	
なし	なし
なし	

DARK STAR	
3機	なし
YF−23A	

↓

DEAD END	
4機	なし
F−22	

↓（爆撃機を破壊していれば選択可能になる。→ ELECTRIC DREAMS）

CAVALRY	
なし	なし
なし	

ELECTRIC DREAMS	
なし	なし
なし	

↓

FINAL COUNTDOWN	
なし	なし
なし	

↓

JEWEL BOX	
なし	なし
なし	

↓

KINGPIN	
なし	1機
なし	

→ ノーマルエンディング

ライバル機を破壊していれば強制的に進む。

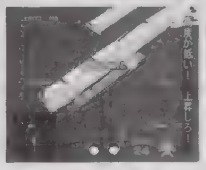
LAST RESORT	
なし	なし
なし	

→ バッドエンディング

巡航ミサイル破壊で、強制的にこちらに進む。

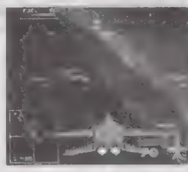
FIGHTER'S HONOR	
なし	1機
なし	

→ ボーナスエンディング

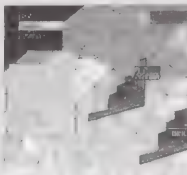


◀峡谷基地突破。終盤で地上に待機するC−5が分岐の発生条件に。

◀爆撃作戦護衛。この輸送船を壊滅させれば、分岐が発生する。

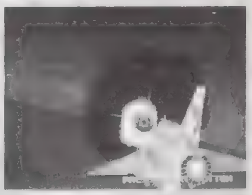


◀海峡突破作戦護衛。船を全力で守ることが、分岐発生につながるぞ。



◀低高度奇襲作戦。ステルス爆撃機2機を叩けば分岐が選べる。

▲敵司令部攻撃。ライバル機を撃墜すれば、先のミッションに進める。



▲大型潜水艦追撃。巡航ミサイル撃破が、司令要塞攻撃にコマを進める唯一の手段なのだ

ポイントQ&A

Q：機銃がどこにあるかは機体によって異なりますよね。どの機体がどこから撃つのか、くわしく教えてくれませんか？

A：機体の左右から同時に機銃を発射できる機体は、A4、KF−C7、A−6、X−29の4機。中央にあるのは、F−4、A−10、F−117A、F/A−18E、YF−23Aの5機。それ以外の機体は右側、もしくは左側からしか撃つことができない。当然、左右から同時に撃てる機体の方が敵にダメージを与えるのがラクだぞ。

あすか120%エクセレント
～BURNING Fest.～

『あすか120%エクセレント』連載攻略第４回にしてついに最終回！
今回はおまちかね、主人公格の飛鳥＆可莉奈のキャラ別攻略です!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

大好評連載中の「あすか」攻略。連載攻略マンガもついに第３回……と思ったら、今回でこのページもおしまいなのね。マンガの打ち合わせ、楽しかったのになぁ。仕事の楽しみが１つ減った気分です。でもまぁ、大丈夫です。今回も、あなたの『あすか』ライフに役立つ情報をお届け！　（平吉）

発売中 格闘ACT	▶¥5,800	▶ファミリーソフト
	▶MC（1ブロック）	▶2P対戦可

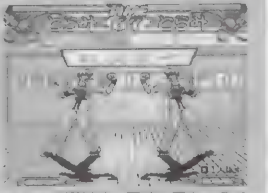
連載攻略最終回！今回は飛鳥と可莉奈だ!!

このプレイクエスチョンのコーナーで、今回も含めて４回に渡ってお届けしてきた『あすか120%エクセレント』キャラ別攻略。このゲームは、格闘ＡＣＴ初心者が、いろいろ覚えながらだんだんうまくなっていくには最適なゲームといえる。必要なのは始めるきっかけ。ここで連載しているマンガを見ながら、とりあえずプレイしてみてほしい。……とかいいつつ、じつは全キャラ分の攻略が終了する今回で、このコーナーも最終回。ハマったらもう一度読み直してね。

▲初心者は初心者なりに、極めれば極めるほどに、楽しめる格闘ＡＣＴなのだ。

キャラカラーは２色から選択することが可能！

「あすか120%エクセレント」では、『あすか120%スペシャルVer.２』のときと同じように、キャラカラーを２色から選択することが可能になっている。２Ｐ色を使いたい場合、セレクトボタンを押しながらキャラを決定すればＯＫだ。気分に合わせて、好きな色で戦いに挑むといいぞ。ただ、パレットを変えているだけなので、キャラの口の中が青かったり……なんてこともあるけど、その辺は愛嬌ってことで。



▲キャラ選択時、同時に同キャラで決定すると、同じ色のキャラで対戦することもできる。

絵描き屋 鳥の あすかの魂 百まで。

著者近影　キョケーッ

どぉも。攻略マンガ担当の鳥です。オリャー(マネ)。『あすか』について好きに語って良いと、こんなスペースまで頂いちゃったのですが……俺に好きに語らせちゃったらあなた、そりゃあすげぇことになっちゃいますぜ(笑)。好きで好きでしょうがないからねぇ『あすか』。キャラの魅力もすさまじいが、格ゲー好きとしての視点から見てもすごい良くできたゲームですよ。これ。本当に。ま、今作はいろいろと問題点もあるんだけど……どうしちゃったんでしょうねぇ。ファミリーソフトさん(笑)。キャラデザ変わっちゃうし(泣笑)続編出ますかねぇ……出てほしいんだけど……はっ！いかん、何盛り下がっているんだ俺!! 鳥的にはあすかさえいてくれれば全然ＯＫだから、たとえばＰＺＧになろうがＳＴＧになろうが買うぜ！　ドッセー(笑)。

ポイントQ&A

Q：飛鳥の最終奥義は２種類ありますが、どちらをどのような局面で使っていけばいいのですか？
A：飛鳥の最終奥義は、それぞれ遠心破砕拳とフェノメノンクラッシュの強化版となっているので、必然的に使うタイミングも似てくる。前者は相手との距離が離れてしまったときの連続技のシメに、後者は接近戦でもつれたときに不意に出すと効果的だ。

©1997 Family Soft Co.,Ltd. ©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.
※まんが／鳥

ついに登場、主人公格キャラ！今回はこの2人を攻略だ!!

本田　飛鳥

飛鳥は主人公の特権とでも言おうか、必殺技、通常技ともに非常にバランスの取れたキャラとなっている。クセがないので、誰にでも扱いやすいキャラと言えるぞ。反面、相手にこちらの攻撃を読まれやすいという弱点も持っているので、それをいかに克服するかが対戦する上での課題となる。その場合、ポイントとなるのがダッシュ攻撃と✚キー➡＋◎、✚キー➡＋⊗といった攻撃。ダッシュ◎には吹っ飛ばし効果、✚キー➡＋◎はしゃがみガード不能、✚キー➡＋⊗はヒットするかガードさせれば同コマンドの追加入力で3発までの連続攻撃を繰り出すことができるというように、それぞれ何らかの特徴を持っている。状況に応じて使い分けていけば、非常に強力だ。また、これらの技は飛鳥の技の中ではリーチが長いので、これで相手に近づいていくことも可能だ。いざ近づくことができたら、バランスの良い技性能を駆使して、怒涛のラッシュで攻勢をかけよう。相手のしゃがみガードには✚キー➡＋◎→ダッシュ◎、立ちガードにはしゃがみ⊗から始まる連続技がとくに有効だ。連続技のシメは、ケミカルインパクトがオススメ。なお、相手に受け身を取られなかった場合に限るが、画面端でダッシュ◎を続ければ無限にヒットする。投げや立ち◎から狙っていくと、わりと簡単だ。

▲ダッシュ◎は吹っ飛ばし効果あり。スッ飛んでいく相手を追っていって、壁際で連続して繰り出せ！　とくにＣＯＭ戦に有効だぞ。

オススメ連続技

簡単で利用価値が高いのが、ジャンプ◎→しゃがみ⊗→しゃがみ◎→ケミカルインパクト。ちょっと難しいが、しゃがみ⊗→✚キー➡＋⊗×２→✚キー↘＋⊗→立ち◎→ケミカルインパクトというのが、とにかく華麗で攻撃力もあるのだ。バーニングゲージが溜まっていれば、途中の✚キー➡＋⊗を３回にして、最後を遠心連殺でシメると、見栄えはないが与えるダメージ自体は大きくなるぞ。

◀✚キー➡＋⊗は3回の追加入力で扇ヶ谷コンビネーションに！　最終奥義でキャンセルすることも可能。

◀しゃがみ⊗→✚キー➡＋◎のコンビネーションで、相手のガードを惑わせるのだ！

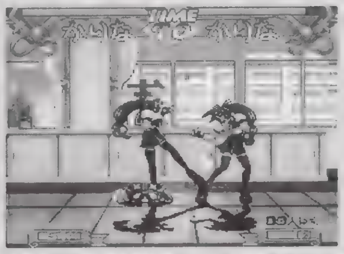
豊田可莉奈

あすかのライバルということで、ゲーム中では準主人公的な扱いを受けている可莉奈。彼女も飛鳥同様、バランスの良い性能を誇るキャラだ。ただ、その内訳はかなり異なっている。たとえば通常技を例にあげると、パンチによる攻撃が主体となっている飛鳥に対し、可莉奈はキックによる攻撃がメインとなっている。その分可莉奈はリーチも長いので、同じくバランスが良い、とは言っても、飛鳥とは戦い方はまったく異なる。可莉奈で戦う場合に注目されるのが、ペットであるケロピョンの存在だろう。だが、これは攻撃の主体に組み込まない方が無難だ。ケロケロアタック、ケロケロヒートプレスは空中で出すこともでき、確かに強力な技だが、とにかくスキが大きい。攻撃がかわされたときのことを考えると、リスクが大きすぎるのだ。ではどうすればいいか。そう、やはり頼りになるのは自分自身。可莉奈自身で戦うのだ。幸い、キック攻撃がメインなのでリーチも長いし、自ら繰り出せる唯一の必殺技、バイオインパクトもかなり強力な技だ。これらの技を組み合わせ、戦いのペースを握っていこう。また、ダッシュ⊗はリーチが非常に長く、✚キー➡＋◎はしゃがみガード不能技となっている。どちらも出は非常に速いので、うまく使えば強力な武器となってくれるのだ。

▲ケロピョンセットアップは、それだけでバーニングゲージを溜めることができる。◎なら、3回出せば100％まで溜められるぞ。

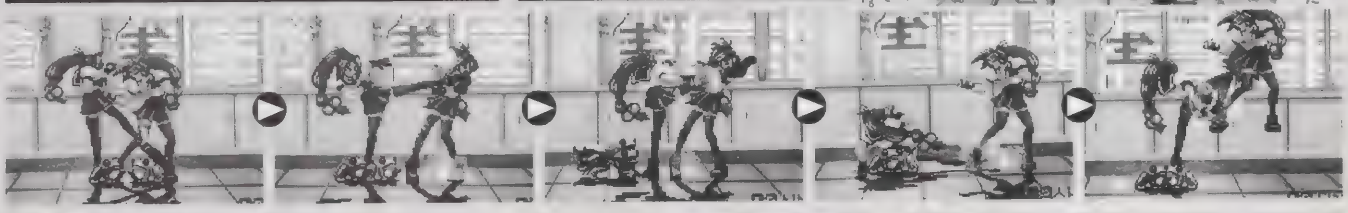
オススメ連続技

簡単なのは立ち⊗×３→✚キー➡＋⊗×２→しゃがみ◎→バイオインパクト。しゃがみ◎を✚キー➡＋◎にして１段目をキャンセル、その後ダッシュ⊗→ジャンプ⊗→ジャンプガードアタックとつなげると、見た目にも美しく、叩きつけダメージも加わる。また、ケロケロメガヒートがヒットした場合、相手の落下時に追い打ちすることもできるぞ。覚えておくとちょっとお得な情報だ。



◀可莉奈の通常技は、すべてがキック。リーチが長くて強力なのだ。そのわりにスキも小さく、非常に便利。

◀必殺技のシメはバイオインパクト。飛鳥のケミカルインパクトによく似た技なのだ。



ポイントQ&A

Q：可莉奈の最終奥義も２種類ありますが、どちらをどのような局面で使っていけばいいのですか？

A：ケロケロメガヒートは、連続技のシメや相手が飛び道具を撃ったときに、対抗して出しておくといい。相手の硬直中をつかみ上げてくれるのだ。ケロケロアングラーは、残念ながら有効な利用法が見あたらない。これで相手を固めておいて、ラッシュをかけるといいぞ。

ガンダム ザ バトルマスター

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＭＳを選択するときに、スタートボタンを押しながら決定すると２Ｐ色でプレイできるというのは知っていたかな？　ガンダムはプロトタイプって感じだし、ＧＰ－02Ａは２Ｐの方が本物っぽいし…。ザクⅡは真っ赤なので、もはや気分は「赤い彗星」（頭に隊長機の印はないけど）でプレイできるぞ。　（ガンダム使いのうきき）

動きのリアルなMSたちと独自の格闘システムが魅力の『ガンダム ザ バトルマスター』。ここでは、各MSの基本的な戦い方を伝授するぞ。

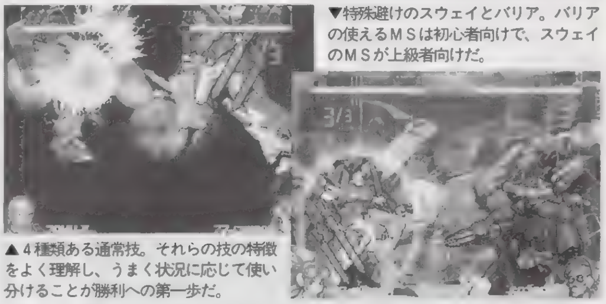
発売中 格闘ACT	▶¥6,800　▶バンダイ
	▶対応周辺機器なし　▶2P対戦可

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

最強のMS使いを目指せ！

人気のモビルスーツ（以下ＭＳ）たちがアニメ以上の重量感とリアルな動きで戦いを演じるこのゲーム。まずは４種類の攻撃システムを理解しよう。●パンチ…出るのが速く、相手の足を止めるのに最適。●キック…リーチがあり、当たると相手が転倒する。●近距離武器（サーベル）…出るのがやや遅いが、多段ヒットするメイン武器。●遠距離武器（ショット）…飛び道具。ただし、当たっても相手はのけぞらない（やられポーズを取らない）ので注意。

各ＭＳには、それぞれの特徴に合った戦い方をする必要がある。ここではそのＭＳたちの有効な技とオススメの攻撃パターンを紹介するぞ。対ＣＯＭ、対人戦どちらでも役に立つので、ぜひ参考にしてほしい。



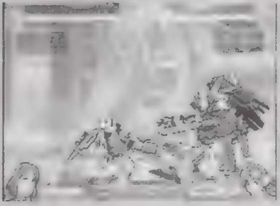
▲４種類ある通常技。それらの技の特徴をよく理解し、うまく状況に応じて使い分けることが勝利への第一歩だ。

▼特殊避けのスウェイとバリア。バリアの使えるＭＳは初心者向けで、スウェイのＭＳが上級者向けだ。

各MSの基本戦術をマスターし、勝利をつかもう!!

ガンダム

リーチ、機動性など、このゲームでもっともバランスの取れたMS。ボタン同時押しのスウェイを使いこなせれば、かなり強い機体といえよう。



◀地味だが、意外にリーチの長いしゃがみパンチ。

パンチは立ち、しゃがみともにリーチが長く使える。とくにしゃがみはリーチが長いので相手の足を止めるのに最適。相手との距離が離れたら、この技でけん制しよう。ほかには立ちキックが便利。ただし、ガードされると反撃は必至なので多用は禁物だ。倒れている相手には、しゃがみサーベルが最適。

オススメ攻撃パターン

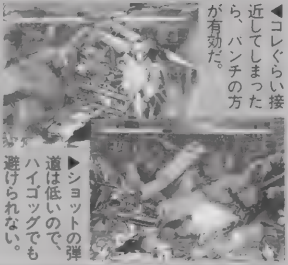
立ち&しゃがみパンチでけん制しつつ、立ちキックで転ばし、サーベルで追い打ちだ。

▲まずは立ちやしゃがみのパンチでけん制しよう。　▲相手が技を空振りしたり、近づいてきたらキック。　▲相手の起き上がる直前に、↓＋サーベルで追い打ち。

ZZガンダム

攻撃力もあり、バリアを使えるので初心者でも扱いやすいMSだ。ただ、どちらかというと重MSの部類に入るので、動きがやや遅いのが難点だ。

通常では立ちキックが強い。また、出るのはやや遅いが、サーベルもいいぞ。なお、パンチはリーチがかなり短いため、よほど接近しないと当たらないので使わない方が無難。ＺＺのショットは２発重なって飛んでいくので、ガンダムと比べると威力はほぼ倍と思っていい。中距離ならサーベル（キャンセル）→ショットというのも有効な攻撃方法。空中では✚キー↓＋キックが、技の出ている時間も長く使える。相手の頭上から狙おう。

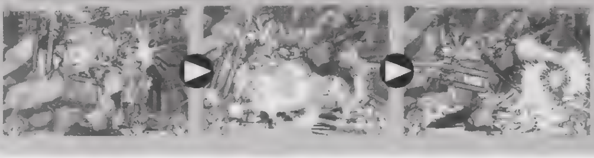


◀コレぐらい接近してしまったら、パンチの方が有効だ。

▶ショットの弾道は低いので、ハイゴッグでも避けられない。

オススメ攻撃パターン

ジャンプ中に✚キー↓＋キックを狙い、着地後アサルト・リフト・アタック（↓↘↓＋⊗）。



◀ジャンプ攻撃からコマンド技。倒れたらしゃがみサーベル。

ザクⅡ

ショットが実弾なので、ビーム兵器と撃ち合うと、一方的に負けるのが残念。小型で動きも速いので、「格闘はスピード重視」という人向けのMS。

パンチは立ち、しゃがみともにリーチが短い。ザクⅡは立ちキックをメインに戦おう。また、サーベルの出が比較的速いので（立ち、しゃがみどちらも）、うまくキックに織り交ぜて戦おう。ショットは撃ち合うと負けるので、中距離では危険。使うなら、十分距離を離してからか、サーベルをキャンセルしてからにしよう。

◀相手の起き上がりにトリプル・クラッカー（↓↗→＋◎）。

オススメ攻撃パターン

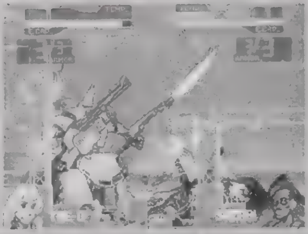
サーベル→バルカン→ダッシュキックといった連続攻撃で相手を倒したら、離れつつショット。

▶相手との距離が離れたらダッシュをうまく使い、スピーディで切れ目のない攻撃を心がけよう。

◀ある程度相手にダメージを与えたら、いったん離れて（ショットを撃ちながら）様子を見よう。

ジ・O

ＺＺより一回り大きいが、リーチの長さなど基本的な性能はほとんど同じといっていいだろう。ただ、コマンド技が２つもあるので、幅広い戦いが可能だ。



▶２つのコマンド技はどちらも強い。うまく使い分けよう。

性能的にはＺＺに近い。ただ、キックは立ちよりしゃがみの方がリーチが長いので、普段はそれをメインに戦おう。しゃがみキックが当たって相手が受け身をとったら、マンティス・アーム・アタック（↓↘→＋⊗）、転倒したらスパイダー・アーム（↓↘→＋◎）で追い打ちだ。サーベルはしゃがみより立ちの方が出も速く便利。

オススメ攻撃パターン

しゃがみキックやジャンプキックから着地後マンティスが強い。追い打ちは立ちサーベルが良い。

▶とにかくキック。とくにしゃがみキックは意外と当てやすいので、メイン攻撃としてオススメ。

◀コマンド技を出すときは、相手が倒れてバウンドしたときに当てるようにしよう。

ポイントQ&A

Q：ストーリーモードで５体倒したあとに出てくるビグザムに勝てません。何かいい必勝法はないですか？

A：始まったらすぐブースター（Ｒ１か２ボタン）で相手の頭上から背後に回ろう。あとはたまに飛んでくる誘導ミサイルに気をつけて、サーベルを振っているだけで（ちなみにミサイルはサーベルで落とせる）楽に勝てるだろう。もちろん後半に出てくるノイエジールも、同じパターンでＯＫ.

クインマンサ

とにかくデカイMS。技の攻撃力とリーチの長さはトップクラスだが、攻撃の出が遅いのが難点。思ったより扱いにくいので、上級者向けのMSだろう。

なんといっても、デカイというのが致命的。中距離（サーベルの届く距離）を保つのがベストだが、そうもいかない。ここは思い切って接近戦を仕掛けよう。その際、使えるのはしゃがみパンチ。当たったあと、すかさず立ちキックを出すと連続技になるぞ。また、✚キー→＋パンチで、空中にいる敵を引きずり降ろすことができる。

◀サーベルのリーチはかなり長いが出が遅い。

オススメ攻撃パターン

しゃがみパンチ→立ちキックの連続技を狙っていこう。離れたらしゃがみキックで近づく。

▶しゃがみパンチで相手を持ち上げ、すかさず立ちキック。ボタンはタイミング良く押そう。

◀相手が落ちてきたところに、立ちサーベルで追い打ち。攻撃力が高いので、強力な連続技だ。

サザビー

見た目は大きいが機動性はZZ並なので、わりとスピーディな戦いができる。また、攻撃範囲の広いショットと豊富なコマンド技は、かなり魅力的。

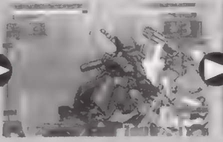
◀キックの間合いが狭いので、パンチ&サーベルが使える。

地上では立ち&しゃがみキックのリーチが短い。オススメはしゃがみパンチ&サーベル。とくにしゃがみパンチは出るのも速いので、この技をメイン攻撃にするといいぞ。空中でのキックは2段攻撃なので、パンチ→キックという連続技が強力だ。相手が倒れたら、キングス・ダンス（⬇↘➡＋◎）で追い打ちをしよう。

オススメ攻撃パターン

上で紹介した空中からの連続技の他、しゃがみパンチでけん制し、しゃがみキックで転倒。

▲空中でのキックは2段攻撃だ。かなり強いぞ。

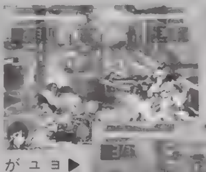

▲相手が倒れたら、コマンド技で追い打ち。

▲しゃがみキック（スライディング）はこの位置でもOK。

ハイゴッグ

ダッシュ中の姿勢が低いので、ほとんどのショットを避けつつ攻撃することができる。また、技のリーチも長いので比較的扱いやすいMSだ。

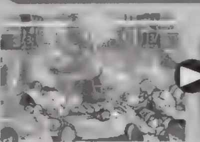
パンチ攻撃がリーチもあって強力。立ちは2段攻撃、しゃがみはかなりリーチが長い、とそれぞれ特徴があるので、状況により使い分けていこう。また、立ちキックは対空技になるぞ。コマンド技のヒートボディ・アタック（⬇↘➡＋ⓧ）は、相手に当たった後さらに攻撃を当てることができる。オススメはサーベル→キック。サーベルのあと、ワンテンポおいて（相手が転倒しているところ）からキックを出すようにすると当てやすい。

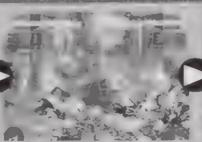

◀しゃがみパンチは、このゲームで一番リーチが長いかも。

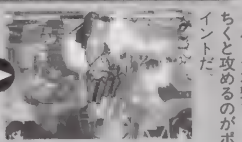
▶ほとんどのショットはダッシュで抜けることができる。

オススメ攻撃パターン

リーチの長い立ちパンチから、しゃがみパンチとつなげ、相手が倒れたらヒートボディだ。

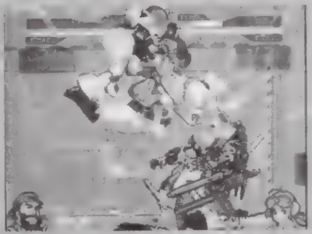





◀パンチ攻撃でちくちくと攻めるのがポイントだ。

ガンダムGP-02A

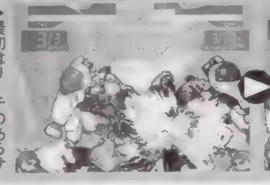
技のリーチがなく、出るのも遅いのでやや扱いづらい。だが、このゲームで唯一ショットが当たると、相手がのけぞるのだ。うまく攻撃に加えていこう。


▶空中では、ガードされることを考えるとパンチの方がいい。

動きや技の出が遅いので、普通に戦っているとかなり不利。地上ではしゃがみキック、空中ではパンチを使うようにしよう。それ以外は、技の後のスキが大きいのでオススメできない。あとはショットの特性を生かして、サーベル→ショットといった連携で攻めたてよう。GP－02Aはショットをうまく使うことがポイントだ。

オススメ攻撃パターン

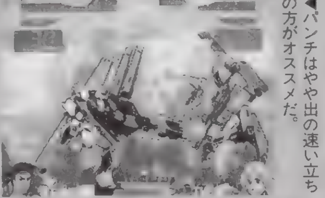
サーベルやパンチをキャンセルしてのショット。技の出が遅いのでこれ以外は使いづらい。


▶最初はリーチのあるサーベルがオススメ。パンチは相手との距離がかなり近いときのみに出そう。

◀そしてショット。撃つ回数は場合によって変えていくとより効果的になるぞ。

νガンダム

機動性はやや低いが、体が大きいぶんほかのMSよりリーチは長い。攻撃力が高いので、ガンダムに物足りなくなった人にオススメ。

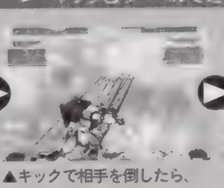

◀パンチはやや出の速い立ちの方がオススメだ。

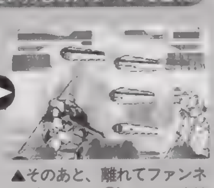
基本的にはガンダムがひと回り大きくなった感じなので、戦い方は変わらない。立ちキックや立ち&しゃがみのパンチをメインに攻めよう。リーチのある分、νガンダムの方が戦いやすいハズだぞ。また、コマンド技のイシュート・ニー・ブラスト（⬇↘➡＋ⓧ）は当たった後パンチ→キックとつなげるといい。

オススメ攻撃パターン

基本的にはガンダムと同じパンチでけん制、キック&サーベルで追い打ちのパターンでOK。

▲立ちのパンチでけん制。たまにしゃがみも混ぜよう。

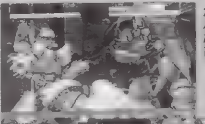

▲キックで相手を倒したら、しゃがみサーベル。


▲そのあと、離れてファンネル（⬇↙⬅＋△）もいい攻撃。

ジオング

空中に浮いている状態がベストな戦い方。どちらかというと操作が難しいので上級者向けMS。ただ、それさえマスターしてしまえば、かなり有利に戦えるぞ。

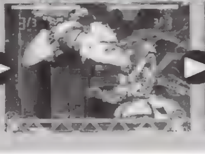
✚キー➡＋パンチ×2→キックと、地上でも連続技が簡単なジオング。また、しゃがみパンチは上方向にも攻撃するので、対空技としても使える。さらに有利に戦うためには、やはり空中に浮いて（相手の頭の位置）いる方が良い。その際は地上と同様、サーベルはリーチが短いので、できるだけパンチかキックで戦おう。✚キー⬇＋パンチ→キックという連続攻撃も可能だ。相手に上を取られたら、真上を攻撃できる✚キー⬆＋パンチが良い。

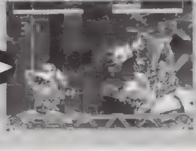

◀簡単に3ヒットの連続技を出せるのはなかなか心強い。

▶相手の頭上をキープすれば、有利に戦いを進められる。

オススメ攻撃パターン

地上なら上に書いてあるコンボとしゃがみパンチ。空中なら✚キー⬇＋パンチで攻めよう。




◀とにかくパンチ→キックの連続技をマスターしよう。

ポイントQ&A

Q：特殊避けのスウェイとバリア、どちらの方がいいのですか？

A：バリアはボタンを押している間は、ショット攻撃に対して無敵。ただそれ以外の攻撃には無効。スウェイは一瞬画面奥に移動するので、すべての攻撃をかわすことができる。が、連続してショットを撃たれるとかわしづらい。だが慣れてくると、スウェイの方が使える技になってくるぞ。

バウンティソード・ファースト

リアルタイムの戦術が要求される、個性派シミュレーションRPG。今回は前号に続いて、序盤戦クライマックスの攻略データを大公開するぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号のカラー記事の続きなのでシナリオ番号などはその続きとなってます。御了承のほどを。ところで、このゲームで一番の難関といえるのが各キャラへの移動命令。ヘタに自由行動にすると、妙な場所で引っかかったり、ヘンな方向に向かいがち。入り組んだマップでは、面倒でも各自に細かな指示を出すようにしよう。（石黒）

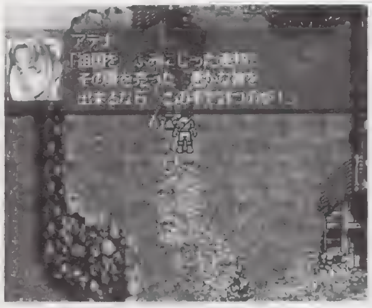
発売中	▶¥5,800 ▶パイオニアLDC
S・RPG	▶MC(1ブロック)

©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

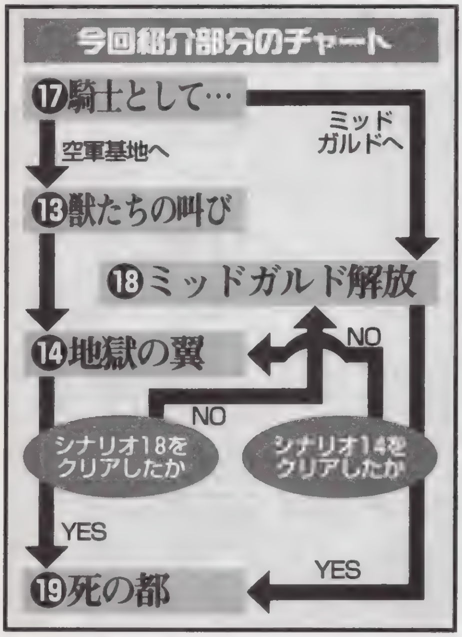
序盤戦のクライマックス! 戦いはいよいよ佳境に入る……

このゲームで重要なポイントは「できる限り多くのシナリオをこなしていく」ことだ。生き返りがない上に、戦闘はかなりシビア。短くすませられるルートがあるというのならば、できれば、そちらを通りたくなるのが人情だろう。だが、戦闘はゲームが進むに従って苛烈になるし、シナリオによっては特殊な技能を持ったキャラをパーティに組み込む必要もある。そのためには、まだ難易度の低い序盤のうちにより多くの戦闘を重ねることでキャラを鍛え、1人でも多くの仲間を増やす機会を得るために、くまなくシナリオをまわっていく必要があるのだ。

今回の攻略部分のチャートを下に載せたが、最大の岐路が「騎士として」のあとの進路選択。ここは、迷わず空軍基地を選び「獣たちの叫び」をクリアしておこう。ここは、後半のシナリオである情報を仕入れるまでは何度訪れても戦闘が発生する。レベルの低いキャラを鍛えるにはもってこいの場所なのだ。



◀ここら辺から、仲間になるキャラが続々と登場。渋いドラマを楽しみ、戦力を充実させるためにも確実に仲間を増やしていこう。



⑰騎士として…

勝利条件 盗賊ボスを倒す／見逃す

入り組んだ廃村を舞台に盗賊と戦うのがこのマップ。ヘルハウンドや弓兵など、くせもののユニットが登場するので油断していると多大な被害を被ってしまう！　まずヘルハウンドと野盗が攻め込んでくるので、これを初期配置より後方で待ちかまえて迎撃。これが一段落ついたら、うっとうしい弓兵とプリーストを速攻で片づけよう。ある程度敵を倒すとボスが登場。彼の命乞いを受け入れれば、クリア後に多数の宝物と新たな仲間・女騎士アテナを得られるぞ。

敵ユニット	LV	HP
ヘルハウンド	28	60
弓兵	28	58
野盗	24	43
プリースト	27	55
シーフ	28	59
ヒットマン	29～30	65～67

入手可能アイテム
マナのエキス　調合薬　全快の魔封石　転移の魔封石　心のみなもと　英霊のみなもと

⑬獣たちの叫び

勝利条件 敵を全滅させる

このゲームでは数少ない経験値稼ぎマップ。登場するモンスターたちは向こうから攻めてきてくれるので、初期配置で守りを固めながら迎え撃つだけでOK。しかし攻撃力はそれなりに強力なので、HPにだけは気を使うように。何度でも戦えるので、あまり育ちにくい僧侶系キャラを鍛えるにはもってこいのマップなのだ。

敵ユニット	LV	HP
ヘルハウンド	27	55
ジャイアント	30	109
ラヴェン	28	48
グール	28	60

入手可能アイテム
解呪の香　ミスリルフィスト　調合薬　力のみなもと　黒のオーブ

⑭地獄の翼

勝利条件 敵を全滅させる

地形は複雑で、敵のほとんどが空戦ユニットという難関マップ。あまり動かず固まって迎撃するのが基本戦術だ。ヘタに攻めると、逆に包囲される危険性が高いぞ。ある程度敵を倒すと、増援でドラゴンナイトも現れるので、このスタンスを守って敵を減らし続けよう。空戦ユニットを倒しても、残るウィザードの魔法は強力。遠距離攻撃を警戒しつつ、一気に間合いを詰めて速攻で片づけること。

敵ユニット	LV	HP
ロック	28	83
グリフォン	30	99
ラヴェン	27	55
ウィザード	31	55～56
ドラゴンナイト	35	119

入手可能アイテム
精霊石　魔力のみなもと　調合薬　マナのエキス　全快の魔封石

⑱ミッドガルド解放

勝利条件 敵を全滅させる／ボスを倒す

ナイトに固定砲台、ボスの重装騎士と、防御力の高い敵ばかりが登場。主戦場は丘の間の街道なので、炎熱の魔封石などの広範囲攻撃アイテムか、魔導師系キャラを用意しておくと有利。固定砲台は破壊が難しいので、無視してボスを狙った方がいいかも。ある程度敵を倒すと、前後から増援のナイトが多数出現するので要注意だ！

敵ユニット	LV	HP
固定砲台	27	90
ナイト	26～28	69～72
ウィザード	29	54

入手可能アイテム
プレートメイル　薬草

⑲死の都

勝利条件 敵を全滅させる

だだっぴろいマップの上に敵もわずか。一見するとカンタンなマップだけに、キャラを分散させて宝箱の回収を……なんて考えは命取り！　ある程度敵を倒すとアンデッド系の強力な敵が多数出現。さらに一撃の威力が大きいミミックが宝箱に化けているので、油断しているとあっさりキャラを失うハメに。ここは面倒でも集団でマップを巡って宝箱を開けつつ、敵を掃討していこう。宝箱の中身や敵が落とすアイテムも良い物ばかりなので取り逃さないように。

敵ユニット	LV	HP
ゾンビ	26	54
ラグーン	31	91
グール	30	83
ゴースト	30	35
ミミック	35	100
ボーンゴーレム	32	128
スカルナイト	34	92

入手可能アイテム
黒のオーブ　弾丸のネックレス　銀の腕輪　ギャンブルシード　なまくらの剣　毒消し　マスターブレイド　幻影のローブ　力のみなもと

ポイントQ&A

Q：「獣たちの叫び」はいつぐらいまで経験値稼ぎマップとして機能しますか？

A：シナリオ23「剣の岬」をクリアしたあと、再びこのマップに入ると老人からある情報が手に入ります。これを聞いたあと「獣たちの叫び」の舞台となるバトゥバ地方へ入ると、いつもと違った戦闘があるハズ。これをクリアすると、以後この場所での戦闘は発生しなくなってしまうのだ。それまでにバッチリ経験値を稼いでおこう。

©1997 On Dimand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

エンジェル・ブレード
−NEO TOKYO GUARDIANS−

キャラクターごとに3タイプ用意されたエンディングの分岐条件を初公開! これさえ読めば、誰でも楽にエンディングを見ることができるぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

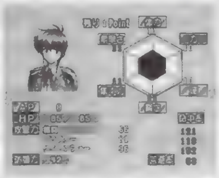
初心者向けということもあって、SLG好きの私には物足りなかったです。でも、こういうノリは嫌いじゃないので、けっこう楽しんでプレイできたです。ご褒美グラフィックも、ちょっとエッチっぽくてイイ感じ(笑)。これでもっとテンポが良くて、ボリュームがあれば良かったのに……ですぅ。　(みみっちくないミミっちぃ)

発売中 SLG	▶¥5,800　▶オンデマンド ▶MC(1ブロック)

全CGを見るための各ステージデータ&エンディング条件を大公開!

このゲームは、キャラの残りHPに注意して無理な単独行動を避ければ、ほとんどやられることはない。下の表で示してあるのは、各ステージごとに設定されたクリア条件と、知っておくと得する情報だ。表内にある「ミッションボーナス(以下、追加ボーナス)」というのは、活躍したキャラに与えられる経験値のようなモノ。これがもらえると、普段よりも1ポイントだけ余分にパラメータを上げることができるのだ。ちなみに、「とどめを刺したキャラ」という条件のステージで、2人以上のフォーメーション攻撃を使ってとどめを刺した場合は、直接指示したキャラにだけ追加ボーナスが入るぞ。この表を利用すれば、好みのキャラを集中的に育てられるのだ。とくに、広範囲に攻撃可能な美咲と翔大の力と体力を上げておけば、戦闘がグッと楽になる。また、今回は右下に各ステージの隠しアイテム表をリストアップしてある。それなりに役立つアイテムばかりなので、ぜひ入手しておこう。

◀自キャラと敵が密着しているときは、特殊技を使う絶好のチャンス!



◀バランス良く育てないと、後半のシナリオがキツイかも……。

攻撃する際のワンポイントテクニック

フォーメーション攻撃や特殊技以外にも、キャラ固有の武器を使った攻撃がある。しかし、これは特殊技とAP消費量が同じなので、武器よりも攻撃力の高い特殊技の方をオススメするぞ。とくに、夏希と真琴の場合は武器攻撃、特殊技ともに超近距離タイプなので、迷わず特殊技を選ぼう。また、このゲームは個々の敵を倒すことによって得られる経験値がないので、クリア条件が「敵を全滅させる」タイプでなければ、なるべく戦いを避けた方が利口だ。

●各ステージクリア条件&追加ボーナス条件表

シナリオ	クリア条件	備考
1−1	敵を全滅させる	・追加ボーナス条件:一番多く敵を倒したキャラに+1
2−1 2−2 2−3	敵を全滅させる ロボットを3回攻撃する 敵を全滅させる	・全員に追加ボーナス+1 ・ロボットには"メガブラスター"以外効果なし ・なし
3−1	敵を全滅させる	・追加ボーナス条件:一番多く敵を倒したキャラに+1 ・敵が公園内に侵入すると、追加ボーナス&クリアCGなし
4−1	5ターンの間銀行を守る(敵の全滅でも可)	・緑川翔大に追加ボーナス+1
5−1 5−2	扉をすべて開けて5つの色タイルの上に同色のキャラを配置する 左京のHPを半分以下にする	・追加ボーナス条件:左京にとどめを刺したキャラに+1 ・なし
7−1	敵を全滅させる	・追加ボーナス条件:一番多く敵を倒したキャラに+1
8−1 8−2	敵を全滅させる 左京を攻撃する	・追加ボーナス条件:左京に攻撃を当てたキャラに+1 ・10ターンでクリアしないと、追加ボーナス&クリアCGなし
9−1	攻撃を仕掛けたターン以内に野犬を全滅させる	・全員に追加ボーナス+1 ・オートで反撃した場合は、攻撃を仕掛けたとはみなされない。
10−1 10−2	敵を全滅させる ロボットを破壊する	・全員に追加ボーナス+1 ・ロボットには"スターバニッシュ"以外効果なし
11−1 11−2	敵を全滅させる(9ターン経過で自動的にクリア) 右京のHPを半分以下にする	・追加ボーナス条件:右京にとどめを刺したキャラに+1 ・敵が1人でも荷物に触れると、追加ボーナス&クリアCGなし ・なし
13−1 13−2	敵を全滅させる 左京を攻撃する	・追加ボーナス条件:左京に攻撃を当てたキャラに+1 ・10ターンでクリアしないと、追加ボーナス&クリアCGなし
14−1	敵を全滅させる	・追加ボーナス条件:一番多く敵を倒したキャラに+1 ・ジャンが攻撃を受けると、追加ボーナス&クリアCGなし
15−1	スイッチを6ターン以内に押す	・追加ボーナス条件:スイッチを押したキャラに+1
16−1	建物の入り口にたどり着く	・追加ボーナス条件:建物の入り口に到達したキャラに+1
17−1 17−2 17−3	敵からカギを奪う 迫ってくる壁を壊す 桔梗を倒す	・なし ・壁の針に触れると即死 ・以下17−5までクリア条件は同じ。

◉エンディングは各キャラ3タイプ

各キャラのエンディングは、クリアボーナスと追加ボーナスの総獲得数(☆の合計数)によって変化するぞ。☆が17〜19個ならCタイプ、20〜22個ならBタイプ、23〜27個でAタイプになる。A〜Cというのは良い、悪いではなく、単に違うエンディングということなので要注意。具体的な内容は見てのお楽しみだけれど、ちょっとだけ教えると、Bタイプはすべて特捜としてのエンディングだ。

◀お楽しみ……とか言いつつ、1つだけお気に入りのエンディングを見せちゃいます(笑)。

●隠しアイテムリスト

シナリオ	アイテム
1−1	エーピンZ、命の母X、タイリョ君A
2−3	命の母X(×3)
3−1	手榴弾、謎のリモコン、タイリョ君A
4−1	エーピンZ、タイリョ君A
5−1	命の母X(×3)
7−1	謎のリモコン、手榴弾
8−1	エーピンZ、手榴弾、タイリョ君A
9−1	エーピンZ(×2)
10−2	命の母X(×3)
11−1	タイリョ君A、タイリョ君B(×2)
13−2	ダイナマイト、トマホーク
14−1	タイリョ君B、ダイナマイト
15−1	エーピンZ
16−1	タイリョ君B(×2)、ダイナマイト

エンジェル・ブレード

電撃PSでは みんなの 質問を大募集

この季節、天気のいい日に外へ出てスポーツなどで汗を流すのは健康的でいいですね。しかしまた、クーラーのきいた涼しい部屋で楽しいゲームをするというのも、これまたいいものです。ですが攻略に詰まったり、わからないことがあるとせっかくの楽しい気分が台無し。そんなときは、ゲームを投げ出す前に電撃PSを開いてみましょう。きっとあなたの知りたい情報がそこにあるハズです。万が一載っていなかった場合は、迷わず左のあて先まで聞きたいことをハガキ(封書でもOKです)に書いて送ってください。世間のことはそれほど詳しくないくせに、ゲームのことなら何でも知っている、電撃PSライター集団が優しくていねいにお答えします。そう、ライターたちはあなたの快適なサマーライフを守るため、日夜努力しているのです! さぁ、迷っている人は今すぐハガキを書こう。後悔はさせません!

あて先は　〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階　電撃PS編集部「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q:第6話と第12話がない……というか勝手に終わってしまうのですが、バグもしくは故障なのでしょうか?
A:そういわれると身もフタもないけれど、それはメーカーさんが用意したギャグなのだ。シナリオが始まって、一通り会話を終えた敵が逃げ去り、いきなり「END」となるので面食らったかもしれないけれど(笑)故障でも何でもないのだ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのテザインからゲームフロクラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ケームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます 時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	テッサンの基礎からケームキャラクターのテサイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGクラフィック及び2D・3Dクラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	テッサンの基礎から今流行の3Dクラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームクラフィッカー養成講座です(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターテザイン、ブロクラミンクを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です(1、2年コース	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースかあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ブロクラミンクは苦手たか、ケームのアイティアは豊富で自信かあるので、ケーム開発ツールて自分のテサインしたケームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です(1、2年コース)

平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ——— ☎03-5350-2405

- ★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
- ★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
- ★情報処理・CG検定科……(全日2年)
- ★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
- ★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ) — ☎03-5350-2422

- ★アニメーター科……(全日1・2年)
- ★声優タレント科……(全日1・2年)
- ★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
- ★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

わずか3秒！まとめて抜ける無痛脱毛を完全自動化!!

処理したいムダ毛をつまむだけ、あとは機械が全自動で毛の芽を破壊しながら瞬時に引き抜く――このオートシステムによる男性専用の脱毛器が、使用者の間で大きな反響を呼んでいる。痛い、抜けない、すぐ生える…などの従来の不満を一掃、これで女性に毛嫌いされる全身モジャモジャ毛も一発解消！秘密㊷兵器の登場だ。

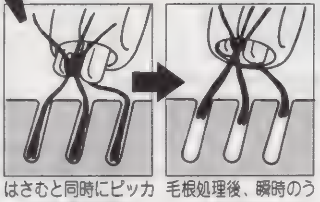
生えない、痛くない！と大反響!!

田口文男さん

オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男性専用脱毛器『フローラセブン』。川崎市の田口文男さん（23歳・会社員）もその効果を実際に体験した一人だ。

「以前はカミソリで全身をジョリジョリやってました。でも剃り跡は残るし、またすぐに生えてくるしで…」という田口さん。『フローラセブン』を使ってまず驚いたのは、その操作の簡単さだという。

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは器械が勝手にまとめてサッと抜いてくれる…痛みもまったく感じないし、カミソリと比べたら雲泥の差です。でもこの脱毛器、本当の効果は1カ月後に実感できるんですね。だって一度処理した所がツルツルのまんまなんですから」



はさむと同時にピッカーから高周波が発生

毛根処理後、瞬時のうちに自動的に引き抜く

モテる男の㊷脱毛術！

ただはさむだけで高周波がどんな剛毛も根こそぎ!!

その効果の秘密は、現在最も確実な方法として定評のある高周波脱毛法を、すべてオートマチック化したことにある。

早くて確実な脱毛を低価格で！

まずはその操作方法だが、まとめて数本のムダ毛をはさむだけでいい。あとはコイル状のピッカー先端から自動的に高周波が流れ、毛の発生源である毛乳頭に到達。瞬間的に乾燥させることで、一度にその活動を停止させてしまう。さらに、枯死状態になったムダ毛は、自動的に引っ込むピッカーの動作によって瞬時に引き抜かれてしまう。

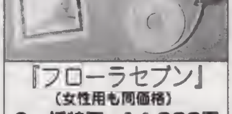
はさむ→毛の芽を破壊→引っ込む→抜ける――この一連の動作にかかる時間は、わずか3秒と実にスピーディ。さらにすべてオートマチックで実行されるから、失敗や痛みのない完全脱毛が実現するというわけだ。

男性専用だからどんな剛毛も瞬時に引き抜く

コイル状ピッカーの採用によって、気になる部分のムダ毛を数本まとめて次々に処理できるから、ストレスを感じることもない。もちろん、男性特有の剛毛からウブ毛まで、どんなタイプのムダ毛も瞬時に解消できる。ヒゲからスネ毛まで、全身これ一台でOKだ。

さらに、万一ピッカーで皮膚をはさんでも、安全回路が自動的に高周波を止めるから、肌を痛める心配もない。

たった一万円台の予算で、これだけの脱毛効果を簡単に実現できる方法は稀だ。この『フローラセブン』、女性にモテるための第一歩として、男性用ムダ毛対策術の一番の本命と言えそうだ。



『フローラセブン』
（女性用も同価格）
- 一括特価　14.800円
- 分割価格　15.800円
（初回5.800円、後月々5.000円×2回）
※送料いずれも500円+消費税

■セット内容／本体（高周波出力55V、消費電力MAX5.5A）, ACアダプター、使用説明書

★お急ぎの方は今すぐお電話で
東京(03)5285-3751〈代〉（土、日、祝を除く 午前9時～午後5時30分まで受付）

◆FAXは24時間受付／年中無休
東京(03)-5285-3260

■商品はお申し込み受付後1週間以内にお手元にお届けします。代金のお支払いは、商品到着後8日以内に現品同封の振込用紙で最寄りの郵便局からお支払い下さい（消費税は別途加算）。万一お気に召さない場合は8日以内の返品可（その際の返送料はお客様の負担となります）。

NDM 日本ダイレクトメール社
〒162　東京都新宿区早稲田鶴巻町556

ハガキでの申込方法

※ご捺印をお忘れなく！

郵便はがき
50円
170-91
東京豊島局69号
日本ダイレクトメール社行

電撃P・S405G係へ
「フローラセブン」を申込みます。
- 支払方法（一括か分割）
- 〒.住所
- 氏名（フリガナ）㊞
- 年齢
- 電話番号

※18歳未満の方は保護者の署名と捺印が必要

ウラワザデータベース

Ver.5.3

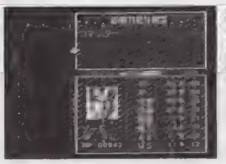
たび重なるリニューアルで、ついに掲載数10個を達成！ 簡単で都合がよくて活きが良い……そんな素敵なウラワザ情報待ってます。

LV80 バウンティソード・ファースト

★転職せずに能力だけUP！

「バウンティソード」で美味しいワザが見つかったぞ。まずパーティ画面で「決意」を選んで、職業選択画面に入ったら、職業名の下に空欄があることを確認。職業名にカーソルを合わせて✚下を約2秒間押し続けたあと✚右と入力すると、職業はそのままで能力だけがアップするのだ。タイミングはシビアだけど、✚下のあと、✚右を弾くようにすると成功しやすいぞ。ただし、このままだと武器防具を装備できないので注意！

▲これが転職前。何とも頼りない感じの主人公。

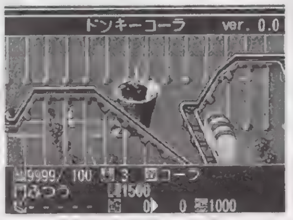


◀なにもない場所を選んでいるけれど、能力値だけは増えているぞ。

LV80 新テーマパーク

★資金増殖！

難易度が上がるごとに資金が苦しくなっていく「新テーマパーク」で、お金を簡単に増やせる超お得なワザを紹介だ。やり方は簡単で、まずはポテトやジュースなど飲食店の販売価格を100程度まで値下げしてお客を呼ぶ。2組以上お客が並んだところで、いきなり価格を9999円に値上げすると、並んでいるお客は渋々買っていくのだ。もちろん、このままだとお客は決して寄りつかないので、再び値下げをして次の獲物を待つこと。以上の操作を繰り返すだけで、あっという間に資金が潤うという極悪非道なワザなのだ。



◀お客が並んだところで突然の値上げ。かなり邪道。

LV20 ときめきメモリアル対戦とっかえだま

★コスチュームセレクト

ストーリーモード限定だけど『ときめき』のキャラの服装を自由に選ぶことができるぞ。キャラクターの選択画面で、▢なら私服、◎なら水着、△で決定すると制服になるのだ。

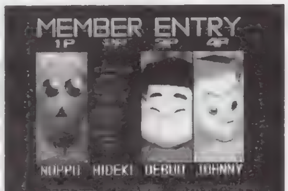
LV50 イワトビペンギンROCKY×HOPPER

★隠しオプション

ストーリーモードをクリアすると「ごほうび」が、フリーモードなら「SHOW TIME」と「ペンギンハウス」という項目が増える。あの有名なCMを鑑賞することもできるのだ！

LV50 ポイッターズポイント

★能力表示



▲パワー重視やスピード重視など、どのキャラクターが自分のプレイスタイルに合っているかが一発でわかるぞ。

コミカルアクション「ポイッターズポイント」で、キャラクターの能力を見ることができるワザを紹介。やり方は、キャラ選択画面でL1またはL2を押すだけなのだ。これでパワーやスタミナなどの能力が表示されるぞ。自分に合ったキャラを選んじゃおう。

LV50 Stressless Lesson

★パワーアップ

起動した直後のロード画面で、✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、⊗、◎、⊗と入力しよう。成功すると文字が光って、初期得点が100点から始まるのだ。おまけに「ストレス解消矢」の出現率が2倍になるので、プレイヤーに有利な状態でプレイできるぞ。

▲この文字が表示されているのはわずか数秒間。かなり早くコマンド入力しないと間に合わないぞ。

LV20 メタルエンジェル3

★隠しオプション

オプション画面で✚右、左、右、左、R1、R2、L1、L2と入力すると、オプションにサウンドモードが追加されるぞ。これで好きなシーンのBGM＆効果音が聴けちゃうのだ。

LV20 ガンダム ザ バトルマスター

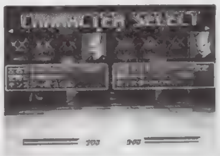
★2Pカラー

キャラクター選択画面でⓢを押しながら決定すると、2Pカラーが使えるぞ。いつもと違う気分でプレイしたいときにおススメだ。ちなみに、どのモードでも使えるぞ。

LV50 TOBAL2

★追加モード

強烈な連続技が熱い格闘ACT『TOBAL2』に、新たなモードが発見されたぞ。まず、試合のリプレイをメモリーカードにセーブすること。次に、タイトル画面でⓢを押しながらⓢを押してトーナメントモードかVSモードを選択すると、新たに2つのモード（色違いの怪物マークで表示）が増えるのだ。緑色の怪物マークは「記録した試合からモンスターをつくる」、黒っぽい怪物マークだと「べつのメモリーカードからモンスターをロードする」という、2つのモードが選べるぞ。



◀成功すると、見慣れない2つのモードが！

◀モンスター同士を戦わせることもできるぞ。

LV50 NOT TREASURE HUNTER

★LIFEと残弾数が99に！

意外と難易度の高いこのゲームを、ぐっと楽にプレイできるウラワザが発見されたぞ。オープニング画面のデモシーンで、「わたしはジェームズアークライト」と自己紹介をしているときにⓢとR1を同時に押すのだ。すると、主人公の装備がパワーアップするぞ。この状態なら、主人公の体力と拳銃の残弾数が99になっているので、そう簡単にはゲームオーバーにはならなくなる。クリアを諦めていた人も、これを使って再挑戦してみよう。

▶コマンドが簡単なわりに、とても役に立つありがたいウラワザなのだ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したらゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね。採用された人には、下の超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOKだよ。

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F OPSウラワザ係

FAX 03-5281-5232

24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（2名）／大阪府　亀井洋志くん、東京都　林恵美子くん。LV50（5名）／東京都　渡部靖くん、岐阜県　大曽根好弘くん、神奈川県　寺田孝くん、東京都　篠田聡志くん、青森県　鈴木直也くん。LV20（3名）北海道　長谷部信二くん、東京都　大沢雅美くん、栃木県　大谷翔一くん。

サガ フロンティア はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

冒険の進め方を決める自由、仲間を選ぶ自由、思いのままにキャラを育てる自由など、さまざまな角度からの「自由度」を追求した『ロマサガ』シリーズの最新作『サガF』。ゲームを始めていきなり途方に暮れているアナタのために、今回はこのゲームを解説なのです。

『サガ』といえばしゃべらない人 冒険は孤独なものなのです

その1

●『サガF』を知るには『ロマサガ』シリーズから

『FFⅦ』、『FFT』に続くスクウェアブランドの大作RPGとして、ついに発売された『サガF』。早速、その内容についての解説を始めたいところですが、まずはこのゲームの源流と言える『ロマサガ』シリーズについて少し説明しましょう。『ロマサガ』シリーズの最たる特徴は、「フリーシナリオ」、「主人公の選択」、「1戦闘ごとに成長するキャラ」といったような、それまでのRPGでは見られなかった独創的なシステムを大胆に取り入れていることです。それらの目新しい要素から独自の路線を構築し、それでいてRPGが持つ楽しさも損なわずに維持することを目指したこのシリーズは、SFCに3本の作品を送り出し、いずれも好評を博しました。その当時からスクウェアの看板ソフトとして多大な人気を得ていた『FF』シリーズと一線を画す、自由度の高いゲーム展開も人気の秘密だったようです。PSという新たなハードに登場した最新作『サガF』にも、これらシリーズ独特のシステムはしっかりと受け継がれています。さて、その『サガF』ですが、前作までとは多少趣が異なり、選んだ主人公によっては伝統のフリーシナリオから離れた分岐の少ないストーリーが展開されることになりました。また、ゲームの舞台はシリーズを通して中世的な世界だったものが、今回はリージョンと呼ばれる数々の惑星のような国が連なって形成されている、宇宙空間を思わせるフィールドになっています。これまでのシリーズ作品をプレイしている人は、このあたりの変化に戸惑ってしまうかもしれませんね。

▲リージョン間の移動はシップでひとっ飛び。このへん、未知の土地へ歩いて行くのが好きだった人には少し残念かも。

(C)スクウェア

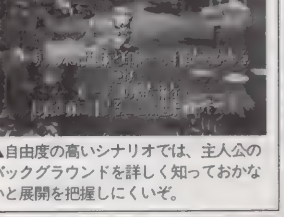
『サガ』といえばしゃべらない人冒険は孤独なものなのです

その2

●個性豊かな7人の主人公、さて誰でプレイする？

「サガF」の主人公たちの中には、シナリオの展開が把握しにくいキャラが何人かいます。最初からそんなキャラを選んでゲームを始めると、開始直後にいきなりし迷ってしまいがちです。とりあえず初めてのプレイでオススメなのは、シナリオの流れが明快で、迷う要素はほとんどないエミリア編とレッド編でしょう。この２人のシナリオをプレイすれば、「サガF」のシステムや世界観を理解でき、どのリージョンに仲間になるキャラクターがいるのかわかるので、ほかのシナリオにもチャレンジしやすくなりますよ。では、それぞれのシナリオの簡単な特徴と、そのシナリオの序盤で仲間にできるサブキャラの中からオススメの人を紹介しましょう。（仲間にできる場所は攻略記事を参照）

※ブルー編～明確な目的はあるが、行き先の指針をつけにくい。仲間：サイレンス、ゲン
※クーン編～各地のリージョンでしっかり情報を集めないと、話が進まない。仲間：メイレン、T260G
※T260G編～序盤の仲間はゲンだけなので、戦闘がツライ。やはり情報集めが重要。仲間：リュート、ゲン
※レッド編～ストーリー重視のシナリオ。序盤は１本道で強制イベントが多い。仲間：ＢＪ＆Ｋ
※アセルス編～非常に自由度が高い。自分の足でイベントをさがすタイプのシナリオ。仲間：白薔薇姫
※エミリア編～宝塚歌劇をほうふつとさせる華やかでスリリングで楽しいシナリオ。仲間：アニー、ライザ
※リュート編～フリーシナリオの極み。風の向くまま気の向くまま、好きな場所へ行ける。仲間：－



▲自由度の高いシナリオでは、主人公のバックグラウンドを詳しく知っておかないと展開を把握しにくいぞ。

『サガ』といえばしゃべらない人冒険は孤独なものなのです

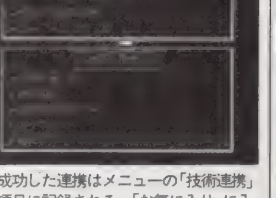
その3

●技は閃き、そして連携する

技は、剣類を使う「剣技」、銃を使う「銃技」、パンチなど身体を使った「体術」の3系統があります。「剣技」と「体術」はこれまでのシリーズと同様、戦闘中に閃くことで新しい技を覚えていき、「銃技」は戦闘終了時に覚えることができます。ただし、一度に覚えていられる技の数は8個までなので、すでに8個持っている場合は使わない技を封印しておきましょう。今回は封印しても、いつでも戻せるので安心です。また、様々な攻撃を1体の敵に集中させることで連携することが可能です。ときには1ターンに入力した5人分の攻撃が、すべて連携して大ダメージを与えることもできます。連携は、技だけでなくいろんな攻撃が繋がるので、とにかくいろいろな技、術を試してみましょう。連携のとっかかりの技が、スタン効果を持っていればあとが繋がりやすいようです。ただし、間に回復系の行動を混ぜると中断されるので注意しましょう。

●術は買う。しかし資質があればあみ出せる

術に関しては、これまで通り買うことで使えるようになります。そして「資質」を持っていれば、使っている内に別の術を覚えていくことができるのです。「資質」は術の種類(5系統10種類)ごとにあり、覚えるには何かしらのイベントをクリアする必要があります。「資質」を持っていなくても術は買えますが、いくら使っても別の術を覚えたりはできません。ブルーなど、術メインのキャラは早めに資質を身につけた方が良いと言えます。逆にレッドやエミリアなど技メインのキャラにするなら、序盤は買った術だけで十分でしょう。



▲成功した連携はメニューの「技術連携」の項目に記録される。「お気に入り」に入れておくと、ずっと保存できる。

サガ フロンティア はじめて物語

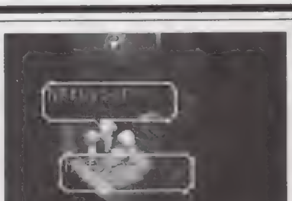
『サガ』といえば しゃべらない人 冒険は孤独なものなのです

その4

●次回作にはこんなところを期待したい!

まず、「サガ」シリーズのウリであるフリーシナリオ。自分の好きなように、ストーリーを進めていくことができることがポイントとなってるわけですけど、『サガF』では、キャラによって差がありすぎる気がします。最初にエミリアやレッドでプレイしていればそれほどではないでしょうが、リュートを最初に選んでしまった人は、ゲーム開始と同時に何をしていいのか分からず、途方に暮れてしまう可能性が極端に高いです。「サガF」で初めてこのシリーズに触れるユーザーには、これはあまりにも不親切過ぎるのでは…?それだけならまだしも、『サガ』シリーズ熟練者がレッドやエミリアでプレイした場合、今度は逆にストーリーが中盤まで1本道すぎて、フリーシナリオを楽しむ余地がほとんど残されていないという状態に、「なーんだ、これじゃ「サガ」じゃないじゃん」なんて印象を序盤に持ってしまうおそれもあります。このゲームのキャラは、すでにプレイヤーの関与する余地なく、設定や背景などが作られているプレロールドキャラなので、やっぱり誰でも、第一印象で選んでしまうでしょうから……せめて、キャラ選択のときにＥＡＳＹとかＨＡＲＤとか、ランクわけしておいてくれるだけで違うと思うんですけど。ホント、惜しいところです。

そうそう、最後にちょっとした小ネタ。このゲームで非常に便利なクイックセーブですが、これは本体のリセットボタンを押すと消えてしまいます。Ｌ１＋Ｒ１＋セレクトボタン＋スタートボタンの、ソフトリセットでのみ有効ですので、お間違えのないように。



▲最初は多少誘導して、ある程度進んだらフリーシナリオに……っていうのが理想ですよね、やっぱ。

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

ヘイッヘイッ電撃コラムス様のお通りでいっ。道を空けろぉい。こちとら５人の偉人のコラムだぜ。ヘボいコラムはあっちへ行きな！

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕
教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。全国誌に東京ローカルの話題を書く豪気な先生に、ファンレターを！

イラスト／風上旬

★「しりつします」…先生、手術ですか？

ソニーのＣＭはいつもおもしろいですねえ。だいぶ前、深夜枠でやってた１分間ＣＭなんかはとくにお気に入りで、僕の「へんなもの好きコード」に触れてくるセンスがとても好きでした。でも、ライバルの某社さんなんかは、どうも最近、無理してるような気がするのですが、気のせいでしょうかね。よけいなお世話ですね。ごめんなさい。ＣＭといえば、最近「東京電力」のＣＭに、ねこぢる先生のキャラが出ていたのにはびっくりしました。ＣＭ自体は、ほのぼのとした内容だったけど、先生のマンガの内容を知ってるオイラとしては、なんかすごくヤバいものを見ているような気になりました。

今後「でんこちゃん」のような展開をしていくのでしょうか。ちょっと不安だけど、見ていきたいです。がんばれ東京電力！

とまぁ、一般性に欠けた話題をしたところで、そろそろ本題へ。今回は「電磁波」の話です。

今やコンピュータ社会なわけでして、みんな電磁波に囲まれて生きています。僕も長くドットの仕事をやっていたおかげで、体に大量の電磁波を浴びていると思われます。電磁波が人体に与える影響としては、脳内から分泌されるホルモンバランスを管理する「松果体」という場所とか、男性では精巣の中にある遺伝子に異変を及ぼすとかいわれています。有名なのが「コンピュータ業界の男性には女の子が産まれやすい」という説。なにやら電磁波が精子中のある染色体を減少させるためらしいけど、いわれてみればたしかに僕の周りでもそういう「産まれたのは女の子」という人が多いようです。そこで僕は考えを一歩進めて、将来のゲーム業界に対するある仮説を考えてみた。

「電磁波の影響で女の子が増える→男女のバランスが崩れる→本能が性比調整を起こそうとする→遺伝子レベルの命令が出される→コンピュータに近づくな、種の存続が危険→コンピュータ嫌いの子供が増える→ゲームが売れない→業界の危機→桶屋がもうかる」ということをである。たっ、大変だぁ！

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い!
Play Station
プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況　電撃プレイステーションＤ３の追い込みに入ってます。今回こそはミニゲームを入れようと思ったのですが…間に合わないかも。でも、その代わり改良はたくさんしました。

★洋ゲーと国産ゲームの違いを考える

海外で制作されたゲームを「洋ゲー」と総称していっているわけなんだけど、実際には「洋ゲー」の中にもいろいろある。大きく分けると「アメリカ・イギリス産のゲーム」と「ヨーロッパ産のゲーム」「東南アジア産のゲーム」の３つだ。

このうち「東南アジア産のゲーム」は、文化圏が近いこともあって、それほど大きな違いはない（また、ゲーム文化としては、やや古いタイプに入るので、一昔前に日本で流行ったタイプのゲームが多い）。

そんなワケで「洋ゲー」と呼ばれるのは、「アメリカ・イギリス・ヨーロッパ」のゲームが中心なのだが、これらのゲームは「日本のゲーム」にはいろいろな点で大きな違いがあることはよく分かると思う。

いい悪いという話ではなく、具体的に例を挙げると、例えば『ランアバウト』と『デストラクションダービー２』の間には、ゲームのアイデア自体（車でモノをブチ壊す）には、それなりの共通点はあるけれど、現実的にでき上がっているゲームはまるで違うし、例えば『タイムクライシス』と『ダイ・ハードトリロジー』のガンシューティングシーンは、まるで作りが違うゲームになっているのは間違いがないところだ。

この違いはどこから来るのだろうか？

それはまず日本とアメリカ・ヨーロッパとの文化圏（や民族やいろんなモン）の違いから来るのは間違いがないところ。

例えば、『鉄拳２』のキャラでは宗光が人気ナンバーワンだったり、『ソウルエッジ』ではヴォルドが人気ナンバーワンだったり。

このあたりの結果なんてのは、まあ日本とまるで感性が違うとしか言えなくて「さっぱり分からない」だよね(苦笑)。あえて言うなら、『Ｘメン』が人気爆発するくらいだから、ああいうキャラクターに人気が出るのかっていう感じだろうか。

また、海外のゲームの方がアクション・シューティング系のリアルタイムゲームが多いという特徴もあるが、これは何度も書いているように「コンシューマーゲームマシンは比較的低年齢向け」、「パソコン等は比較的大人向け」の住み分けができているのにプラスして、はっきりとアクションが好まれる傾向があるので、リアルタイムゲームが大多数になっているという理由もあったりする。

というように「感覚が違うよね」とか「あっちの人はアクションが好きだから」と簡単に片付けられる所も多々あるのだが、それ以外の決定的な部分で海外のゲームには日本のゲームにはない特徴があると思う。

それはなにかというと……いわく言い難い「ゲームの主張」のようなモノだ。

ゲームとはなんぞや？　なんて大げさなことを言う気はないが、ゲームというヤツはコンピュータ（ゲームマシン）を介在して発表される「作品」であるのは確か。

そしておよそ作品と呼ばれるものには例えば映画が、小説が、絵画が、音楽が、コミックがそうであるようになんらかの主張（高級なモンに聞こえるが「作者が見せたいモノ」だ、ようは）がたいていあり、その主張の見えないモンはいいものとは言い難い（見えにくいが冷蔵庫にだってレンジにだって主張はあるのだ）。

同じように「ゲーム」としても、たいていは主張があるはずなのだが…これが、洋モノのゲームだと非常に見えやすいのだが、日本のゲームには、どうもその強い主張が見えにくいモノが多い気がする。

例として挙げるなら、例えば「デストラクションダービー」なんかが、極めて主張がはっきりしていて、「バリバリ車で走って、ガンガン壊して(壊されて)、ああ楽しい」なわけ。

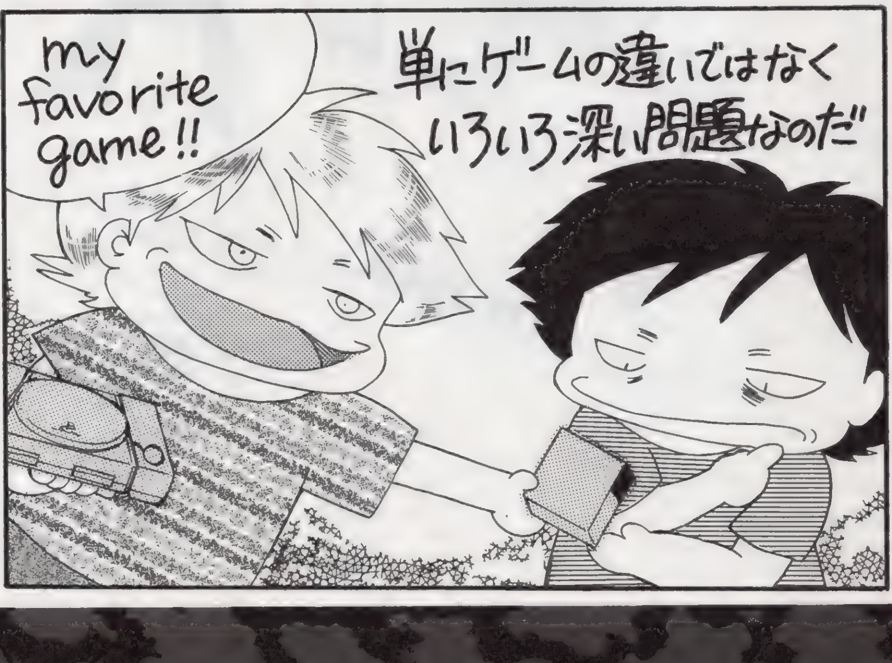
これを日本で作ると「車を増やして」「チーム作れるようにして」、「スコアをつけて」と複雑にしてしまうところだが、そんなことは洋ゲーにはなくて「ぶっ壊す（およびブチ壊れる)」以外の要素はほとんど入れていないわけだ。

これが「洋ゲー」の典型的なスタイルで、良く言えば、見せたいところ以外はバッサリと切って（悪く言えば単純だが…)、必要な要素の演出に集中する方法なのだ。

むろん、バッサリ切った結果として、テイストとしては荒削りなことが多いし、オカズの要素が不足する分、ゲームとして飽きやすくなることも多くて失敗する場合も多々あるわけなのだが、まずなにより「味わってほしいモノ」が良くわかる分、少なくとも主張はハッキリしているわけだ。そして、その切り捨てと主張を支えるための演出がうまくかみ合ったときの爆発力はスゴく、卓越した名作(『ウィザードリィ』とか）が登場する。

そして、この一番大事なはずの「主張」の観点から見たとき、日本のゲームには「主張がないなあ（もしくはよぶんな物が入りすぎて見えないなあ)」と感じることが多くてイライラするのも事実なのだ（例えば「有名声優出演！」なんてのは、主張の観点からは、まずいらないモノなのは間違いないだろう)。

そんなワケで、商品としてのゲームの観点から、売れ筋を狙って色々入れるのもいいけれど、日本のゲームはもう少し主張する「作品」としての側面も大切にしてもらいたいなあと思う、今日この頃なのだった。



イラスト／あいざわひろし

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧならＯＫ！　もうバッチリらしいです。

★辛口レポート『STREET GAMES '97』

梅雨に入ったというのに今年は雨が降らない日が続いているなぁ、なんて思っていたら、台風７号が上陸。６月に台風が上陸するのは８年ぶりだとか。スッゴイ風が吹き荒れた１日でしたね。その一方、「沖縄地方では梅雨明けしました」というニュースが……。日本列島はホント広いわぁー、と感じました。この時期の花といえばアジサイ。道端で色とりどりのきれいな花を咲かせています。一雨ごとに色を増していくアジサイってその土がアルカリ性か酸性かで色が変わるんですってね。そういえば先日の取材ロケで奈良の橿原(かしはら)に行ったとき、線香花火という花を初めて見ました。真っ白な花が外へこぼれるように咲いていて、本当に線香花火のよう。美しかったぁ。

イラスト／よしきくりん

では、ここでひさびさにときメモ情報を１つ。私の第４弾の歌が、７月２日に発売した「月刊ときめきメモリアルNo.12」の中に収録されました。タイトルは、「My energy」。もう聞いてくれた人もいるかしらん？　では、サビを少し……。♪Oh my energy どうかしたの？　So your energy 元気ないね、その元気の秘密は何？　特別教えちゃう！　今回の歌は、「元気にHappyになれる歌」だと思います。私も気に入っている歌なのでぜひ聞いて、感想など聞かせてくださいね。

さて、今回のゲームレポートは「STREET GAMES '97」の第２弾をお届けします。「Los Angeles」では、道を横断する人が多くてドキドキものです。「Africa」では、まさにサバンナにいるかのごとくアフリカ象がウワォオ〜ンと叫んだりもします。体当たりを試みてみましたが、ビクともしなかったですね。それにしても、私は前作の大ファンなので比べてしまいますが……前作の方がおもしろかったぁ。理由その１：『ESPN』はギアが自由に選べたこと。今回は最初からギアが決められちゃっているのよね。ギアを自分で選ぶところから戦いが始まると思うのです。違う特性で競った方が見ていておもしろい！　私はインラインスケートの走りが一番のお気に入りなので。理由その２：『ESPN』はそれぞれのコースによって景色の特徴がはっきりと描かれていたこと。この点、今回はあまり変わり映えがしませんね。だから走っていてつまんない。世界のいろんな名所を旅できるというのもこのゲームの楽しみなのですから。……大ファンだからこそ、少々辛口になってしまいました。

梅雨まっただ中。まだしばらくは、ジメっとした空気の梅雨空が続きそうですね。あ〜早く南の島へバカンスに行きたいわぁー!!

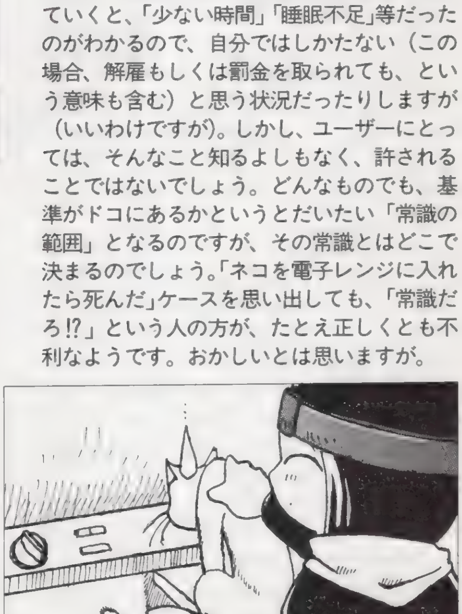
ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なゲーム絵描き。最近は、自分が怒るか相手が怒るという状況に、悩んでいるらしい。

★常識がないというけれど、その基準は？

新しい開発に通いはじめて、約２カ月。給料が封筒入りでもらえるのが、就職したての頃のようでうれしいのですが、電気代や水道料を銀行からの引き落としにしているために、自分の口座に振り込まなくてはならないので少し困ります。早く振り込み式にしてもらわなくては…。

仕事場の近くの「メシのうまい店」も教わり、食生活も改善されてきていますが、いかんせん外食はお金がかかります。しかもお店に行くのに、ビルの１Ｆの本屋の中を近道していくので、「おっデアデビル」とか「おっ『鉄拳３』の最強の本だ」などと、ついよけいにお金を使いがち（それでもアニメ誌とマンガ雑誌は購入を控えている）。なんだかんだで面倒なので、昼食はあいかわらずファーストフードなのですが、これがお金のかかるわりに、すこぶるあんばいが悪い。「待たされる」のは、まぁ当然として、「頼んだ物が入っていない」。これは前の職場（御茶の水）でもあったのですが、今度は「おつりをくれない」というのがあります。どこの世界にシェーキ（店がバレますな）が1,000円の店があるんだか。しかも１回や２回じゃないところがすごいです。俺何かこの店で悪いことしたかな、と思うくらいあります。そのくらい目をつぶってやれ、という意見もありますが、しかぁし！　それすらもできないのは、生きていく上でイカンと思うのですが。知り合いや友だちだけに、「きちんとあいさつ」して「しっかり接して」生きていけばよいのでしょうか。基本というか、常識というか、「みごとな生き方ですね」って、いわれたくないのかなぁ…。ま、偉そうなことをいっても、自分もミスをすることはあります。アニメーションの途中でキャラの色が変わっているという、「なんでそんなバカみたいなミスすんだよ」と怒られそうなモノなのですが、なぜそうなったかを思い出していくと、「少ない時間」「睡眠不足」等だったのがわかるので、自分ではしかたない（この場合、解雇もしくは罰金を取られても、という意味も含む）と思う状況だったりしますが（いいわけですが）。しかし、ユーザーにとっては、そんなこと知るよしもなく、許されることではないでしょう。どんなものでも、基準がドコにあるかというとだいたい「常識の範囲」となるのですが、その常識とはどこで決まるのでしょう。「ネコを電子レンジに入れたら死んだ」ケースを思い出しても、「常識だろ!?」という人の方が、たとえ正しくとも不利なようです。おかしいとは思いますが。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★CDソフトの意外な功罪

前号で「梅雨に入ったという宣言があったのに、好天続きで…」という話を書いたら、とたんに季節外れの台風は来る、大雨は降るという、大荒れの天候となりました。晴れれば晴れたで真夏並の猛暑となるし、このところお天気もめちゃくちゃですね。体調を崩さないように気をつけてくださいね。

状況がめちゃくちゃで、体調のキープが難しいというと、まず頭に浮かぶのがゲームソフト業界とゲーム雑誌の出版業界です（なんという前フリだろう…)。とくにゲームソフト業界は、はちゃめちゃな人が集まって構築されているような業界（失礼！　でも決して冗談ではすまない気もする）ですから、ＦＣソフトを扱っていたような昔から、世間の水準からは考えられないようなハードな業界だったのです。

昼夜逆転は当たり前。風呂には一週間くらい入れないこともザラで、家に着替えを取りに帰るヒマもない。１日２日の徹夜は珍しくなく、ソフトの開発室の床には段ボールを敷いて倒れ込んでいる人がいて……といった具合でした。そんなゲームソフト業界が、最近さらにハードさを増しているのです。

仕事の量がさらに多くなり、要求される水準が高くなって、なおかつ時間の制約がキツくなっているのです。売れっ子プログラマーやディレクターは、文字どおり寝るヒマもないありさまです。

実はこの原因となっているのが、ソフトのＣＤ化なのです。まず、単純にソフトのプログラムとしての容量の増大があげられます。初代ファミコンの初期の作品のプログラムサイズは、だいたい数百キロビットでした。よく混同されるのですが、この頃のソフトのサイズを表す単位はこの「キロビット」で、現在ポピュラーな「キロバイト」(KB)に換算すると８分の１になります。

かの名作『スーパーマリオブラザース』が320キロビットと言われていましたから、現在の単位で言うと40KBにしかならないのです。ファミコン末期に発売された「大容量２Ｍカセット」というのは256KBだったワケですね。現在のＣＤ－ＲＯＭは約500MBの容量がありますから、このノリで表記すると「大容量４GB」(ギガビット)近くになりますね。

もう１つ、ついでに解説しておきますと、パソコンの世界ではＫ（キロ）＝1000ではありません。単位は、1024ごとに上がっていくのです。1024KB＝１MB(メガバイト)、1024MB＝１GB（ギガバイト）になります。うーむ、パソコン講座風になってきたな（笑)。

とにかく、メディアの容量はケタ違いに大きくなりました。まあ、全容量をプログラムで埋めるワケではありませんし、決まったパターンのプログラムを流用したりもしますので、作業量自体が数百倍になったのではありませんが、それでもかなりの仕事増になったことは想像できると思います。

これに加えて、ＣＤ化したことによって増えた作業がたくさんあります。まず「録音」作業です。ＣＤではパソコンのプログラムと、音楽ＣＤと同様の音声トラックを混在することができます。また、大容量を生かして、台詞などの声をデジタル化してデータとして利用することもできます。これによって迫力あるゲームサウンドが楽しめたり、音声で長い会話を楽しむことができるワケです。

また、動画データを扱うことも増えました。これには純粋にプログラムで組む場合と、アニメーションを作成してから取り込んでデジタル処理する場合とがあります。

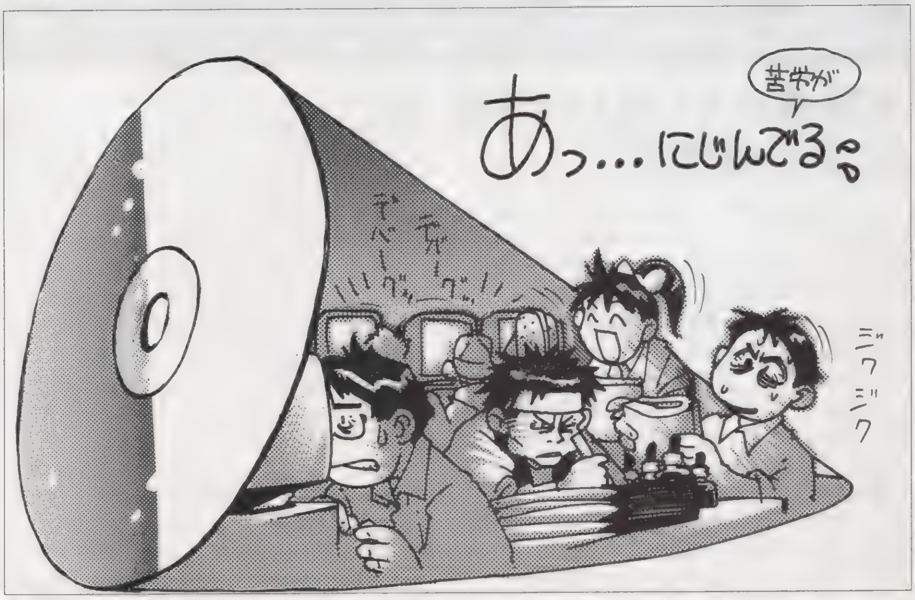
最近のゲームソフトではフルアニメーションや、声優さんを使っての会話の表現は、ほとんど当たり前となってきていますね。ビデオを見ているのと錯覚するような長いアニメシーンも珍しくありません。こうなってくると、ゲームのプログラミング以外に、実際にビデオアニメを制作するのとほぼ同等の作業が発生することは、簡単にご理解いただけると思います。

ラフ起こしだ、絵コンテだ、から始まって、アニメスタジオと動画の制作の打ち合わせをしたり、進行の管理をしたり、声優さんの収録に立ち会ったりと、映像ディレクターそのものの仕事があるのです。これにプログラムの制作スケジュールをリンクさせ、素材のデジタル化や加工といった作業を並行して進めなくてはなりません。

扱うデータ量が増えれば、ミスの発生も多くなります。プログラム上のミス＝バグを除去する作業（デバッグ）も大変になりました。なにしろ発生条件の組み合わせも、ちょっと複雑な部分だとあっという間に天文学的なケタ数となります。製品として出荷するにはバグを残してはなりませんから、仕上げのときはスタッフ全員でバグ取り作業に追われます。これも納期が迫っていますので、不眠不休で取り組むことになります。

実はＣＤ化によってカセット時代と一番大きく変わったのは、プログラムの完成から製品ができあがるまでの時間なのです。カセットの場合はプログラムが完成してからチップに焼き込みを行い、これを組み立てて製品にしていましたから、出荷までに２カ月前後の時間がありましたが、ＣＤの場合はプレスするだけですので、１～２週間もあれば出荷できてしまうのです。

■こうした変化がソフトメーカーだけでなく、周辺の関連業種にまでいろいろな影響を与えています。次号ではその辺を中心にお話ししましょう。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる知恵と八ガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

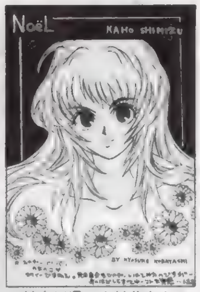
実は……今回もほんのちょっと変わってます。というか変えました。見やすいように。やっぱりココからは奴隷ってわかりやすいのがいいですよねぇ？　ね？　そうでしょ？

PSの奴隷はゲームが好きで好きで、夏休みになったら思う存分寝ずゲーできるなぁとか、ちきしょう社会人は夏休みなんて無いんでぇという、PS及びゲーム全般にハラショーな貴方にお送りするPS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなネタでもOKです。ハガキでグー。

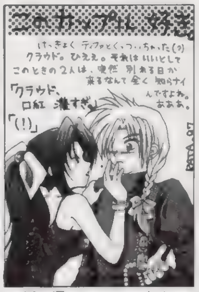
なんだって？「必殺めけ猫大サーカス宇宙ロボット編」が最終回だって？ そりゃぁ大変だ！ こうなったら、残るは電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷を略して「ＤＰＳど」と呼ぶくらいしか老後の楽しみが残っとら～ん！ なぁばあさんや！ おい？ ばぁさん！ 聞いとるのか？「ＤＰＳど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強っちゅうわけじゃ。知っとるだろう？ のう。婆さん！ 聞いとるのか！ まったく！ ……はっ……夢？ しかし……婆さんって一体……。

夏だ！ 海だ！ ゲームだ！ 今年は海に行きたいな……

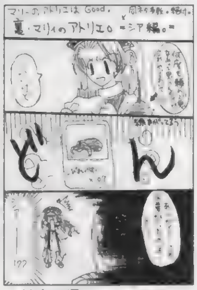
……行けません。特にゲーム雑誌を作っていると行けません。何とかしてください。と、読者様にグチってみてもしょうがないので、斜め前にいた編集の宮田さん（ホンダ・ステップワゴン購入済。なので貧乏）にグチることにしましょう。あ、困ってるので止めました。

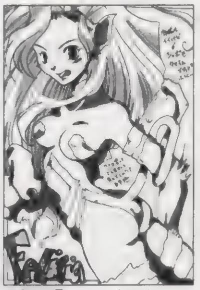

▲神奈川県　小林恭介さん：実生活じゃ難しい髪型です。口に入りませんか？

▲埼玉県　ひうらむとさん：期待してる人多いはずです。続報が……。

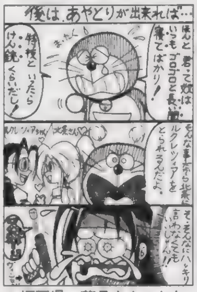

▲新潟県　ＲＡＴＡさん：肩幅広いですよね。どう考えても。クラ子ちゃん。

▲長野県　湖山たみさん：シーフはハートも盗みますし。ラブな職業です。


▲神奈川県　おれんぢさん：かなりヤナ感じのシアになってます（笑）。


▲岡山県　のぶすけさん：ＯＶＡなんかで明らかになりそうですよね。

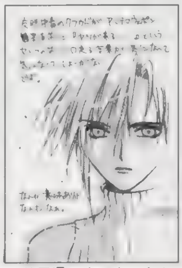
▲静岡県　有崎春夜さん：ティファ＝雛形説は結構強力です。


▲福岡県　蒼月さん：かなりトホホな展開。ピーナッツの投げ食いも……。

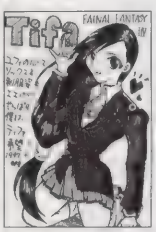
▲千葉県　彩軌彼方さん：特に時間かかるんですよね。このゲーム。

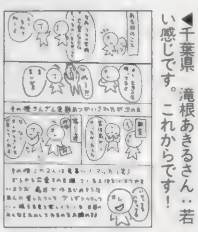
▲岩手県　藤島直也さん：人間関係グチャグチャですからねぇ……。

▲高知県　りょさん：かなり臭そうです。今回はモンスターもいますし。


▲秋田県　まいまいさん：どのセリフでしょう？ 確認したくなりました。

▲福岡県　浦木コウさん：かなり良い感じで引きずり込まれてます（笑）。


◀静岡県　亜煌さん：ミニなんでしょうね。かなり。


◀千葉県　滝根あきるさん：若い感じです。これからです！

▲広島県　直線定規さん：最後はいつも切ないです。ガンバって下さい。

▲大阪府　前川雅人さん：……お姉さん、お札ですもんねぇ……。

▲愛媛県　海松屋いさぎさん：ワキワキしてるんでしょう。やっぱり。

◀北海道　ブランドームさん：バレット形無し。パーティで一番強いんじゃ……。投げ技持ってますし、その内関節まで極めたりして。まるで格ゲー（トホ）

▼香川県　月旅行物語さん：元取れてなさそうですよね。ＰＳには……難しいんでしょうかねぇ？ 移植してほしいですねぇ。

▲青森県　児玉啓太さん：リミットブレイクして行くのが吉です。

▲山形県　細矢智子さん：成り行きです。いい加減ですよね。すいません。

「最後の最後でダメな人間っているんですよねぇ……というか私がそうです（笑）。大抵、最終面接とか最終テストとか、残るんですけど、受からないんです。どうしたらいいんでしょうねぇ……。学生の頃はそれでもどうにかなってたんですが、実は現在新米の声優で、オーディションに落ちてばかりいます。シャレになってません」東京都 にいまきまいまいさん：

格闘ゲームなどでツメアマンと呼ばれる系なわけですよね。……仕事でソレはかなり厳しいと思われます。まあ、良く解釈すれば最終面接まで行くと言うことは、それだけ実力があるという証明なのですけど。ただ、明日に賭けてばかりじゃご飯は食べられませんもんねぇ。特に声優とか俳優とか、芸能界は全てが競争だから。実力があるのならあとは運。引き寄せるしかないでしょう。あ、だからといって幸運のペンダントを買いましょうというのではなくて……う～ん。あとは市場を研究してみるとか。気休めでしょうか？

「電気製品とかは５年前のモノでも平気で使えるのに、なんでパソコンとかゲーム機は使えないんでしょう？ ５年前……ＦＣはすたれてきてましたがまだまだ遊べたし、ＳＦＣ、ＭＤもかなりいけてました。でも……今も生き残ってるのって、ＧＢくらいですよねぇ。しょせんオモチャなんだからと割り切ろうにも、コレくらいの価格（私は１万円以上でもうダメ）だと……厳しいです。こういったすさまじく速い時代の流れは止めようがないのでしょうか？」栃木県 新塚喜一さん：

最新鋭の技術がスグに市場を変えてしまいますからねぇ。どうしようもないのでしょう。きっと。短い間に進歩しすぎです。それこそ、１５年前には「ＴＶゲーム」なんていう趣味、無かったわけですし。家で小説やマンガを読むようにゲームをやるなんて考えられませんでした（本当）。まあ、逆にそういった不安定な市場だからこそ、何が出てくるか判らなくてワクワクしてしまうのかもしれません。当たりハズレも大きいですが（笑）。

「最近近所の猫がうるさくてかないません。盛ってるワケじゃなくて（鳴き方が違う）、なんだか激しいケンカをしてるみたいなのです。縄張り争いなのかなぁ？ 血塗れだったりして、かなり怖いです」長野県 広野マシキラさん：

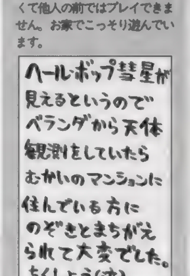
猫には猫の事情があるんですよ……ってでも、何でそんなに激しく争ってるんでしょうねぇ？ あまり聞きませんよね、野良猫同士の縄張り争いなんて。ガンバの冒険（原題：冒険者たち）じゃないんだから……ってガンバはネズミでした（笑）。

ロボコン 9点な人

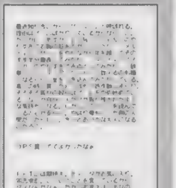
ソノウソホント

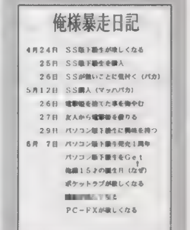
またもダメ人間であることを痛感するの巻　（ほ）

久しぶりの大作「ＦＦＴ」を買ったんだけど、なんか難しい……。「タクティクスオ○ガ」は楽勝だったハズなのに、なぜだ？ と思ったら、トレーニングモードがないのね。これって結構厳しくないすか？ 戦死者数にこだわらなければ、そうでもないんだろうけど。初期メンバー全員クビにして新しく雇った女性だけで挑んだら、ころころ死ぬでやんの。でもストーリー、音楽ともにかなりいい感じですね。ざっとやってみた不満点は、戦闘メンバーの少なさ。最高でも５人はさすがに少ないと思う。あと、名前の漢字入力に可莉奈の「莉」がないね。イカンなぁ。今後漢字入力できるゲームは、「莉」を忘れないように入れること。さすがにどのゲームでも「可」と「奈」はあるんだけどね。で、漢字がダメなのでカタカナにするかひらがなにするかで１時間迷い、結局つけたのは「豊田かりな」。この娘に加えて「本田あすか」と「花咲ももこ」の３人がいつの間にかメインとして固まってしまいました。根っからのダメ属性である私でも、さすがに恥ずかしくて他人の前ではプレイできません。お家でこっそり遊んでいます。



▲神奈川県　桐生雅士さん：警察の人は厳しいですからねぇ。トホ。


▲宮城県　太田義法さん：マッハです。でもがんばらないと（笑）。



▲青森県　ドモン太さん：これまた……ステキです。男は買いです！

でもしてた方がマシというワケですな。しかしこの考え方については最近改めました。というのも、家庭用機に移植されたパソゲー（18禁）では、いかにストーリーが良くても本来Ｈがあった部分がなくなるというのは実に寂しい感じがするということに気づいたからです。というわけで色々手を付けてみてはいるんだけど、基本的にＡＶＧができない人間なんで、なかなかよいゲームには巡り会えんです。「ＴＯ ＨＥＡＲＴ」も面白かったけどやっぱりＨシーンになると醒めちゃうし。ていうかやっぱアレに関してはいらないと思うんだが。いや、最終的にそういう行為に及んだという事実は必要なんだろうとは思うけど、せいぜいＲ指定くらいの表現にして欲しかったの心。家庭用機に移植されればそんな不満も消えるだろうから、ここはＰＳに移植されることを祈りましょう。前回と言ってることが違うって？ 気にすんな。（ほ）

……まあでもオレ、第１章でレベル99のキャラ８人作ったからなぁ。人のコト言えん（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるよん。前号が決算だったので、今号からは全員０ポイントから。さらにハガキ送ってね！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

今の俺はサプリ番長です。自宅と編集部の冷蔵庫に常時５本以上のサプリが入っています。そこまで好きなのに、今ボルヴィックを飲みながらコレを書いてる俺は浮気者？　（中）

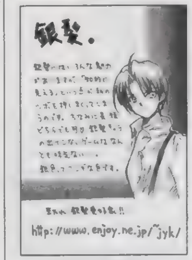
最近好きなゲームに「放課後恋愛倶楽部」ってのがあるんですわ。恋愛ＡＶＧとでもいうのかな、コレ。恋愛相手を見つけるためのサークルで目当ての女の子にアタックして、最終日にお付き合いのＯＫをもらう、というゲームなんだよね。気に入ったのは、わりと日常的な会話からさりげなく恋愛をからめていく感じのシナリオ。プレイ時間が短いのと相まって、お気楽に楽しめるもん。Ｈゲーなんでアレなとこはアレなんだけど(笑)、アレンジしだいではコンシューマでもいける内容だと思うぞ。

だが、このゲームの開発元はリビドーである。なにしろこのソフトハウスは、デビュー作をオカズメディア(オカズの意味はあえて言うまい)と称しながら、排泄物のオンパレードでユーザーを引かせて以降、「スカトロのリビドー」として名をはせたからな。純愛路線じゃ絶対満足してないぞ。……と思ってたら、やっぱりやってくれたよ、あそこは。最近発売された「放課後マニア倶楽部」(恋愛倶楽部のアレンジ)は、糞尿入り乱れる変態ワールドだもんなぁ。

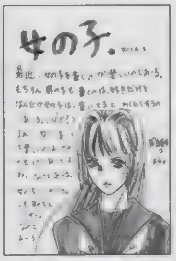
でも形はどうあれ、自社の路線を崩さずにいるリビドーには、拍手を贈りたいね。だって、キャラの魅力の大きい『恋愛倶楽部』を『マニア倶楽部』で汚しまくるのって、ヘタしたらつかんだユーザーを離しちゃうリスクがあるもの。己を貫くリビドーに「業界一男らしいエロゲーメーカー」の称号を与えたいよ、俺は(笑)。スカトロはカンベンだけど(笑)。

主人公ヒドイヤツらしいね「マニア倶楽部」(笑)。しかし……オレも「うんち」系はダメなのよ（魔）

勝手にレビューコーナー：さて、今回は「エロゲー」と「パソゲー(18禁)」について少し。両者の違いは、前者が単純なＨだけを目的としたゲーム(一時期流行った調教ものなど)で、後者が「ＹＵ－ＮＯ」などストーリー重視の大作系です。この違いについてはたった今決めました。前回、それらを一緒くたにして「エロゲー」と表現したのはさすがにまずいと思ったので、今回から改めます。さて、私は「エロゲー」は好きなのですが、「パソゲー（18禁）」についてはこれまでほとんど遊んでませんでした。ストーリーがいいとか、システムが新しいとかは分かるんだけど、だったらＨはいらないのではないか？　というのが考えとしてあったんです。ゲーム中に直接的なＨの表現があると、醒めてしまうタイプなんですね。映画とかでも、ネチネチとベッドシーンが続くのは嫌いなんです。Ｈを求めるんならＢ級の下品な調教モノ

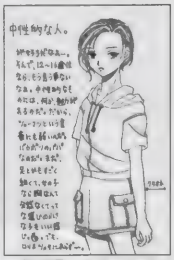


▲広島県　呪華さん：本物もスゴクキレイですよね。

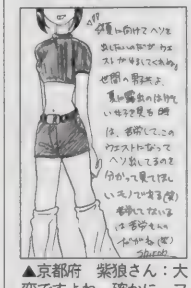


▲山梨県　マリンケ族30%さん：特に髪の毛は楽しそうです。

▲東京都　海川さんごさん：胸と腰。美は女性からなのです。



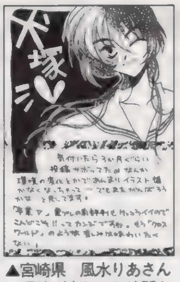
▲静岡県　クリオネさん：美しい男の子、最近本当にいますよね。



▲京都府　紫狼さん：大変ですよね。確かに。ファイトです。

▲青森県　湊都りゆうさん：……悲しいような嬉しいような（笑）。

▲神奈川県　G・おいらさん：なぜクラウドばかり？　疑問です。



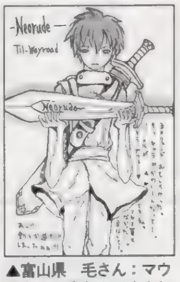
▲宮崎県　風水りあさん：環境が変わると時間を押さえるのが大変ですし。

▲埼玉県　矢渡さん：土日のゲーム三昧は気持ちいいですよね。

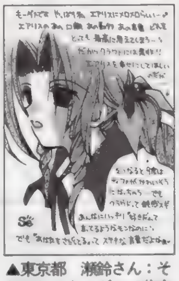
▲大阪府　司暮ともさん：ムチムチプリンですか。やはり。プリンです。

▲東京都　天災馬鹿さん：痛いって叫べないのが大変そうです。

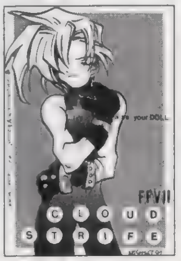
▲東京都　おろしや☆だいこんさん：風で敵を粉砕するんですね（笑）！



▲富山県　毛さん：マウスあると楽なんですよね。このゲーム。



▲東京都　瀬鈴さん：それにしても１ギルで花売りは……マズイですよね。



▲東京都　谷川蛍雪さん：髪の毛が楽しいっていう証言多数です。

▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：あの剣……鞘に入ってたんですね。

▲愛知県　北原健光さん：「１」ならリメイクでもＯＫですよね。

▲神奈川県　愛丸さん：親子でゲームはステキですよねぇ。

▲東京都　卯月渉さん：やりますよ。あそこなら（笑）。ムチャでも。

▲埼玉県　眠るカバさん：そろそろ「２」の情報は？　コナミさん？

▲神奈川県　水鏡さん：なぜ、ステップを……しかも全身タイツで。

▲大阪府　前川雅人さん：もう無いんでしょうか？　悲しいですよね。

◀神奈川県　如月龍牙さん：でもヤリこむのって大変ですよね。『ＷＭ』。編集部でも徹底的にプレイしてる人は少ないですから。

▲福島県　ＭＩＫＡさん：今号と同時発売です。買いました？　どうです？

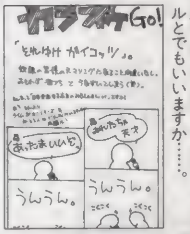
▲千葉県　柴田恭子さん：時間かかる上に、飛びますからねぇ……キビシイです。

まんが／風上旬（意地悪です。でもしょうがないです。まあ、イロイロありますからね）

☆☆ゲームライター講座☆☆

「収入ってどうなってるんですか？　食べていける？」京都府　なかりんさん：

フリーなので収入はまちまち。が、床部のメンバーを見ればわかる通り、死にそうに仕事をすれば、食べるだけでなくムダ使いも可。まあ、２～３年続けばそれなりには稼げるようになるみたいです。



◀茨城県　いなちゃんさん：山本正之先生は永遠ですから。パイプルとでもいいますか……。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。

「プリクラＱ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケＧＯ」ひっそりと超募集中（笑）。

▲？県　ヘモナメーラ伊東さん：ムダ王でもあります。

「FFT」は、発売されるまでそれほど気にはしていなかったんですが、何げなく買って（何故か6／20の朝7：00に目が覚めてしまったので…）プレイしてみるともうやめられない。最初は「タクティクスオウガ」かな？　と思っていたのですが、プレイしていると細かいところがけっこう違うことに気がつきました。私の軍隊はもちろんギャルのみです。とはいっても最大5人しか戦闘に出れないのが残念。まぁ、マップはそれほど広くないので、ちょうどいいと言えばいいのですが…。それと軍団には名前を付けられないのでしょうか？　（う）

まんが／さいとうつかさ（いい感じです。しかし……かなり暴れん坊です）・イラスト／NDO

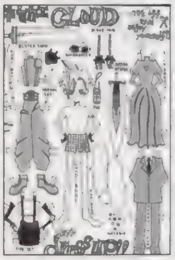
ランキング発表

●20：矢渡
G・おいら
風原藍奈

●15：辻桟景太
蒼月
香月りん
海川さんご
哉龍
北原健光
タカハシヂュン
とりお
うさぎ
小林恭介
前川雅人
MIKA
えんぢまる

●10：海座せにょ、一郎あきら、月子、TOMY、うつのみやさおり、成瀬祥雄、鈴城芹、眠るカバ、風水りあ、のぶすけ、むにゃん、児玉啓太、あぢあの華、谷川蛍雪、浦木コウ、走馬あづみ、TAKERU、アゲハ、MAKOTO、週末の怪人、有久翼、如月龍牙、S・風雅、月旅行物語、細矢智子、樹宮匡平、かぱゆ、亜煌、めん、えーる、十槻久也、岡野ひろむ、北尾アンナ、卯梨、ともの、こたこ、瀬鈴、クリオネ

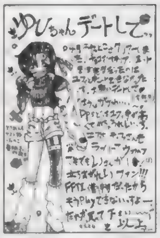
★まだポイントにバラつきはなし。これからです！


◀大阪府　えんじまるさん：ティファに慣れるのはなかなか（笑）。

◀埼玉県　たっちんさん：マリー!!…Hな衣装着てるのに。え？　無関係？

◀栃木県　めんさん：大変ですけど、ガンバッテ下さい。

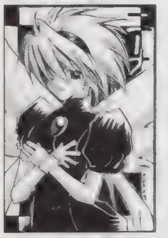
▲埼玉県　仲谷あるつさん：ハンペンかわいいですよね。



▲長野県　せたかずささん：買いましょう。ソンないですよ。

▲大阪府　唯津美彰さん：迷いながらもアリだと思うのです。

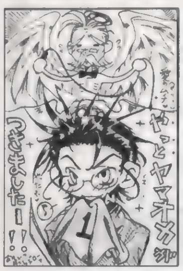
▲京都府　アゲハさん：彼らに励まされても……な、マサオさん。


▲愛知県　長月にいなさん：キャラ、がんばり続けてますから。

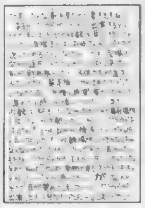
▲大阪府　島ありのさん：モンスターに名前を付けられるのも○。

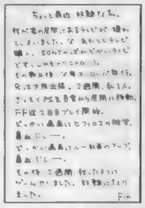
▲千葉県　橘周さん：まあ、みんなまだ幼いですから。本当は。

▲茨城県　八城隆史さん：戦いはそんなところから始まります。



◀奈良県　あいきちさん：それもOKです。お疲れさま。よかったですねぇ！


▲神奈川県　野村ねいさん：見たいですよね。TVクラウド。



▲愛知県　さゆりさん：ドキドキするモノです。その辺。

▲東京都　TAKERUさん：憧れてるワケです。少年です。

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローヂィン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。秘密が眠るロートバランの塔の地下には語りかけてくる謎の光が……。正体は大陸前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローヂィンの村を滅ぼした騎士団との戦いを避け、ボクら3人（2人と？）は転移の呪文で、大陸最西部のオアシスに跳び、今また旅立ちを決意した。

「しかしスゴイ人だなぁ……」

雑踏というのはこういうコトを言うのか……人がたくさんいて身動きすらできない。

「このライビアの街は現在、新国王の戴冠式で祭典が続いています。大陸東部で最も活気があると思われますが？」

ヒューに東側で最も活気のある場所に跳べと命令したのは確かにボクだが、ここまでとは…。

「ねえねえ、アレは何？」

ローヂィンはさっきから物珍しくてしかたないらしい。いちいちヒューに説明させては、フンフン頷いている。

「とりあえず、何か仕事を探さないとな」

実は、ボクは大してG（ゴールド）を持っていなかった。ボクが持っていない、と言うことは、パーティの所持金が少ないと言うことだ（ローヂィンはこれまでGと無縁の生活を送っていたし、ヒューに至っては……500年ぶりの地上なワケだし）。

「冒険者らしくクエストをこなすのが一番手っ取り早いんだけど……手持ちは100Gか……初期装備ギリギリだなぁ」

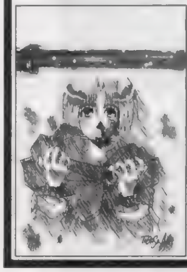
発火石や小型燃料、洞窟などで道しるべに使うユーマスの糸、ボクは良いとしてもローヂィンには軽めの鎧と剣を買ってあげないと……アレ？

「ねえ、ローヂィン、キミの職業ってなに？」

そういえば聞いてなかった。まあ、必要もなかったのだけど。

「え？　あたし、知らない……」

青森県　習志野ミズハさん：


◀神奈川県　有久翼さん：新展開！　さてローヂィンの職業は？

ハードの神様の大Σ

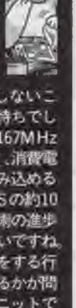
ちわッス！　男のくせに長電話が好きな犬です。でもね、通話料の請求額（2万）に痛さを覚えたため、しばらくはおとなしくしようと思ったのですが……いかん！　（犬）

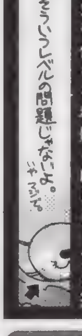
……というのも、懲りずにまた、かなめ先生と長電話しちゃいました。しかも約12時間（最長記録は15時間）！　今度のミュージカル（セラムン）のことや、ゲーム、タレント、TV番組、声優さんetc、趣味ネタを話していると、つい時間が（苦笑）。とりあえず「ころみ」さん（こおろぎさとみ）の新たな魅力を教えてくれたかなめセンセに感謝感謝。

★緊急速報！　一部で報道された、セガの次期マシン★

いつもの「ゲームライフ～」を変更して、セガが検討中らしい次期マシンについて触れちゃいます。たぶん本誌が出る頃には、某週刊誌やセガ系の専門誌に情報が載るとは思いますが、犬なりに知る限りのことをお伝えしましょう。

まず「セガがニューマシンを開発していた」という事実に関しては、ハード屋さんにとってあたり前の仕事をしていたのですから、驚きもしなかったですね。現に、サターン発売の半年後に、セガのコンシューマ事業開発部の方が、某エレクトロニクス情報誌に「次のコンシューマ機には100MIPS以上のマイクロプロセッサを搭載することになるだろう……」みたいなコトを発言していましたし、ソニーや任天堂も次世代機のプロジェクトはすでに動いているでしょう。ま、ハードなんてそんなものです。しかし、今回の発表はハードの骨格を述べただけで、「こんなマシンを開発してます」という話題を提供したにすぎません。以前に、ブラックベルトというコードネームでウワサされたものが、今回の次期マシンであるか否かは別として、詳細なスペックの決定や発売時期に関しては、かなり先の話でしょう。少なくとも今年から来年に出るとは思えません。しかしハード自体は、VHDLというロジック設計用の記述言語で昔よりも短期でチップをおこせるので、その気になれば来年中にもハードだけなら完成させることも可能でしょうが、メモリの種別や搭載量、ソフトの供給媒体がどうなるのかで細かな仕様変更を迫られることも考えられます。いずれにせよ、次期マシンに搭載する32ビットRISCプロセッサ「日立製のSH－4」が完成しないことにはどうにもならないので、まずはコレ待ちでしょうか。今のところSH－4は、試作段階で167MHz動作、300MIPSをたたき出しているらしく、消費電力も2Wと少ないため十分にゲーム機へ組み込めるモノとなってます。300MIPSといえば、PSの約10倍、N64の約2倍強のスピードですが、技術の進歩を考慮すれば、そう驚くほどのものではないですね。それより、ジオメトリ演算とレンダリングをする行程にどれほどのパフォーマンスを発揮できるかが問題で、発表によるとSH－4内蔵の演算ユニットで4×4の行列演算を7サイクルで実行し、米3Dfx Interactive, Incが開発する信号処理プロセッサでレンダリングをするとか。あと、OSにはWindows CE2.0の採用を検討しているらしく、そのメリットとデメリットはいかなるものか……。このOS（ソフト）に関しては岩崎氏が語ってくれるでしょうから、次回は足周りを含めてハード側からさらに突っ込んだ話をする予定っす。んじゃ、またね。





◆今はこれだと思うのです◆

ロボ宮田くんが新車を買いました。メチャメチャいかしたワゴンです。後部座席がとんでもなく広くて、大人が軽く3人は寝転がれるんです。い～な～。でも、ロボ宮田くんは、いつもがんばってるから、たまにはいいことあってもバチは当たらないよね。うんうん。今度旅行へ行きましょう……で内輪のあいさつはさておき、（さ）の近況は、PSとSS版の「虹色町の奇跡」を両方買いました。いやいや、内容はどっちも同じなんですけど……スキですから、オイラは。ポスターもちゃんと2種類もらったし、これでラブラブ抱き枕をもらっちゃうんだも～ん。あと、少年ジャンプのプレゼントで桂先生の「アイズ」の抱き枕も応募してるオイラでした。もしどっちも当たったら、両脇に抱えて毎日ウハウハでいい夢見られるんだけどな～。神様、お願い！　オイラにラックを!!

さて、最近ハマッてるゲームは……ないです。買ってるゲームといえばパソコンのエロゲーばっかりだし（しかも、これすら時間がなくて遊んでないのです、トホホ）、もっぱらLDを見ている毎日です。寂しいかも……う～ん。

こんなに忙しいんでしょう。おかげで、「ネクキン」と「虹色」のイチ押しギャルの確定はまだです。取りあえず（仮）で前者はフェンネル、後者は水泳部の娘（名前知らない……）になってますが、実際この2本ってまともに遊んだことないからどうなるか分からないですよ。おかげで今回のシールに関しても、いっさい口を挟めませんでしたし。つーかすでにのぞみが確定してたから満足してたってのもあるけど。のぞみで思い出したが、海洋堂さんからフィギュア出ますね。のぞみ。なかなかいい出来なので買うかも。作る暇も技術もないけどさ。かなめ先生に作ってもらおうかしら。（う）さん宅にかなめ先生の作ったアスカがあるんだけど、これが見事な出来なんですよ。そういやもうすぐJAFCOMですね。のぞみあるかな　可莉奈あるかな　姫ちゃんあるかな　ワクワク。って去年買ったキットは……未開封。（ほ）

PSの次は……まだ影も形もありません。いつ頃出すんだろうね（魔）

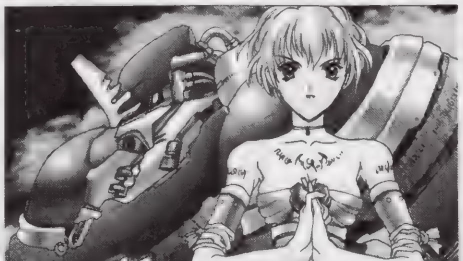
3回もクリアして「虹色町」にはまってないとはっ！　心外です（魔）

長谷川模型から発売される流星改といい、田宮模型から発売される晴嵐（発売中）といい今年の夏は旧日本軍機が熱い！　逆ガル翼の流星改も熱田エンジン搭載の晴嵐もプロポーションは美しいし、両方とも買いの一品ですね。大戦中の日本軍機の中でもプロポーションの美しさを誇る機体が、相次いで最新の技術でもって模型化されたわけですが、そろそろ大戦ものも日米欧を問わず、空陸ともにキットが出尽くした感もありますね。個人的には田宮さんに彗星をキット化して欲しいところですが……。　（ち）

さて「FFT」ですが、かなり楽しいです。第1章で何人もレベル99まで上げたにもかかわらず、楽しいです（実はレベル上げだけで満足してしまうコトもあるオレ様）。シナリオはじっくり進んでます。何が良いって、儲け話て大成功しか見たことないことないのが◯。でも後半、イロイロと使えるキャラが入ってくるみたいなので、泣く泣く解雇しなきゃいけないヤツも出てきそうで怖いです（現在第3章）。で、次のスクウェア作品「サガF」ですが……コレに関しては座談会で詳しく語ることにしましょう。（魔）

勝手にレビューコーナー後編：つーワケでいろいろゲーム買ったんでレビューしましょうか。ちなみに6月に買ったゲームは「FFT」、「ネクストキング」、「虹色町の奇跡」、「ガンダムバトルマスター」、「ゼロディバイド2」、「タイムクライシス」、「メタルエンジェル3」、「エーベルージュ」といったところ。まぁ相変わらずのムダ使いです。お金もないのに何やってんでしょうか。さて「FFT」についてはロボコンを参照。といっても、実はまだ1章。全然遊ぶ暇がないのよ。困ったことに。そう書けばお分かりでしょうが、そのほかのソフト、ぜ～んぜん遊んでません。かろうじて開封したのが「タイムクライシス」だけ（ガンコンがどんなものかを見てみたかった）で、あとは開封すらしてませ～ん。がっはっは。参った参った。久々にギャルゲーが充実してるんで、本来なら遊びまくってるハズなのに……。なんて

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、がんばってみてね！（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
― 全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト36は、ヒースロウ鉱山でのファイアランズ鉱石の発掘です。ファイアランズ鉱石は僧侶の石と呼ばれる、HP回復能力のある、貴重な鉱石です。コレを発掘するにはある程度の魔力のあるキャラでないと不可能です。次の職業以外はとても厳しいクエストになるので注意して下さい。「2：魔法使い系、D：糸使い、F：火の操術士、G：水の操術士、H：風の操術士、I：火の符術士、J：水の符術士、K：風の符術士、L：僧侶、M：言霊使い、N：聖戦士、O：侍、P：忍者」。選択は以下の3つ。①魔法の剣、②魔法の盾、③魔法の衣。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意しましょう。

締め切りは、次号（52号）発売日の7月25日（消印有効）。あて先は「DPSど36」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の53号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第52号　7月25日発売号（第48号発表＋第55号分募集）
第54号　8月29日発売号（第49号発表＋第56号分募集）
第55号　9月12日発売号（第50号発表＋第57号分募集）

今回のあて先は「DPSど36」

もっとこだわりたい人は

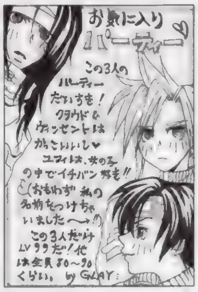
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

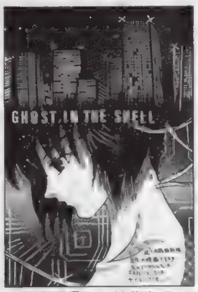
次のページは47号募集分の発表

▲東京都　神無月流風さん：女の子にはたまらない要素満載ですし。



▲山口県　GLAYさん：無敵ですねぇ。ラスボスも1ターンで消滅。

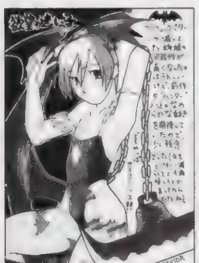
▲北海道　広瀬川秋人さん：いいですよねぇ。女の子が買ったって。



▲神奈川県　小林恭介さん：デキ良いです。フチコマ操作は楽しいのです。

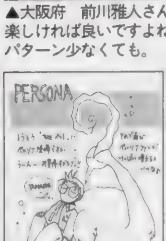
▲福岡県　蒼月さん：大人な感じで迫って来てくれるといいんですが……。

▲福島県　くさかべゆかりさん：今は……どんな感じなんでしょうか？　不純？



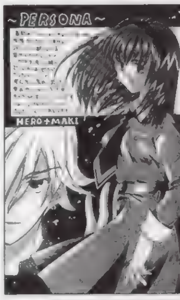
▲大阪府　前川雅人さん：楽しければ良いですよね。パターン少なくても。

▲京都府　月子さん：みんなメロメロです。買ってやらないと（爆）。

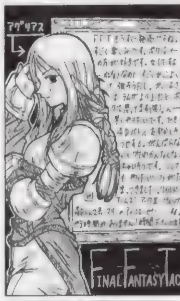


◀兵庫県　あさきな蒼乃さん：違いは無いみたいですねぇ。飛びにくかったらもう1枚買いなんですけど。

まんが／埼玉県　TERA（ムチャですけど……串刺し好きな彼ですから・笑）・イラスト／C次郎



◀神奈川県　小林恭介さん：早くやらないと！　マズイですよ。やっぱり（笑）。



◀愛知県　山口27号さん：強いですよね。彼女。レベル上げるとまさに無敵。

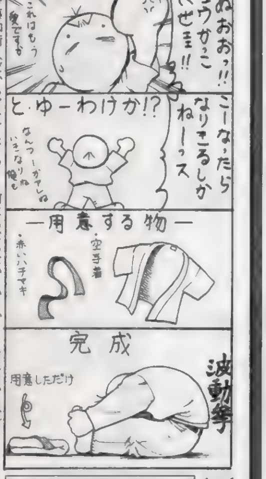
▲北海道　えーるさん：恋人にとってとーちゃんが最大の敵な気もします。ソレにもめげず、がんばるにはよほど愛がないと……。

◀秋田県　石井洋美さん：まあでもプレイしてみないとわかりませんし。ね？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用はありませんでした。これから夏休みだから……みんなきっと、イロイロ経験することでしょう。その報告をお待ちしています。お願いです。

どれい奴隷

イキナリで何ですが、ＳＳの「ＭＡＲＩＣＡ」がもー、腰砕けちゃうほどおもしろいです。いやマジに。でも誰も相手にしてくれないんです。悪の秘密結社、死ぬと泡になって消えちゃう戦闘員に改造人間、容赦なく死んでいく一般人や主人公の身近な人たち。ストーリーはシリアスなのに、敵の作戦はどこかチープ……。仮面ライダーとか往年の特撮モノを思い起こさせる展開で、ドキドキしっぱなしです。音楽も相当アツいし。絵がちょっと、難といえば難なんですが。戦闘も面倒だし……ってオヤ!?　　（平）

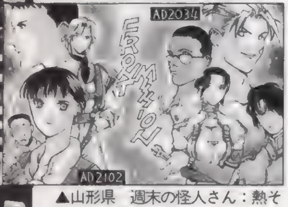


まんが／斉藤和衛（だからマネをしても……何にもならないというか……なんというか）

◀宮城県　からなしさん：レベル上げるしかないんですよねぇ……。

◀静岡県　亜煌さん：楽しいですから。買ってプレイしましょう。ね？

◀？県　蒼龍羅さん：FC「1」～「3」よりは移植の可能性高そうです。



▲山形県　週末の怪人さん：熱そうです。戦争ですから。

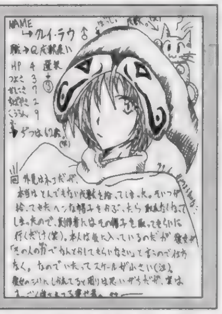
Nights of Knights

クエストナンバー33発表
47号募集分

今回のクエスト33は最後の刻印者（ジタン）の捜索でした。刻印者は古代アイロエス王朝の血を継ぎ、その血と身体に刻まれた紋章によって、世界各地に埋まっている機殻兵と呼ばれる武装人形を操ります。その力は一騎当千。なのですが……今回、誰１人、刻印者の元にたどり着けた人はいませんでした。まあ、それだけ、結界や守護魔獣が強かったということなのでしょう。MVPには多くの障害を乗り越えたキャラが選ばれました。

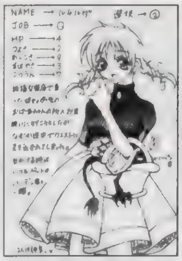
MVP

▶東京都　風原藍奈さん：なんと……最後まで生き残っていたのは魔獣使い……。戦闘や罠回避に向いてる職業じゃないんですけど……まあ、こういうコトもあるってことで（なんか役立たずでスマヌ）。しかし脱げない帽子は大変です。ムレムレになって髪の毛が……アブナイです。まあ62歳ならハゲててもしょうがない年齢ですけど。



▲秋田県　タネマキスさん：我が道を行くのに借金王。玉に流されるのが×なのでしょう。

◀北海道　鈴城芹さん：11歳なのに厳しい人生です。ねぇ。



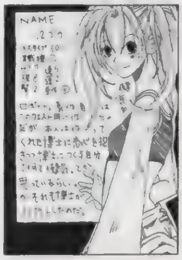
◀青森県　児玉啓太さん：ひょっとしてイロイロ仕込んでます？

◀高知県　ママるマルさん：身体が男なら良いような気もします。

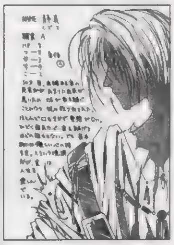
◀長野県　宇海さん：かなり可愛い先生です。スリッパは……。

◀東京都　里有さん：その翼は空を飛べるのでしょうか？

◀京都府　水無月誠さん：彼氏を人形にするのは……危ないような……。

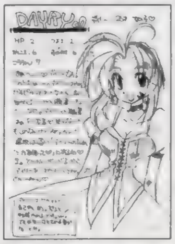


◀東京都　けどこのさん：ソレを知ったとき彼女は……。



◀埼玉県　眠るカバさん：放り出されたって……ポイってことですか？

◀東京都　谷川蛍雪さん：まるるんの様にしがみつくのですね。



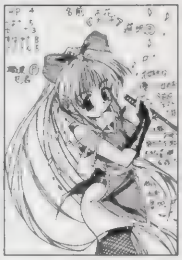
◀群馬県　立花ありなさん：26歳だけど……中身はコギャル系？

◀北海道　TOMYさん：ミシェール系の技をってそれは違います。

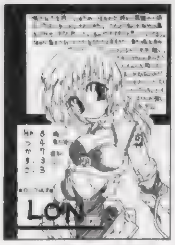
◀愛知県　さくらさん：かなりタフですよね。ご主人様。

◀愛媛県　tkeさん：というか…たどり着けなかったというか…。

◀岡山県　水鶏さん：世界征服は難しいですよ。かなり。



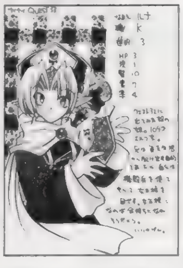
◀福岡県　一本でも人参さん：お花が好きなのですね。忍者も平和。



◀宮城県　渕上覚弥さん：性格はどんな感じなんでしょうか？

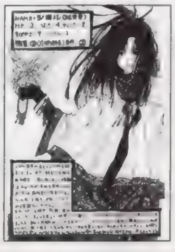
◀福岡県　さばとま菊理さん：ふれあい広場はいいですよね。

◀神奈川県　あちあの華さん：かなり絵日記でステキです。



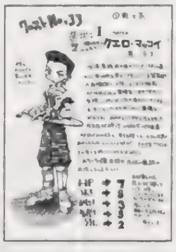
◀神奈川県　走馬あづみさん：まあ、搾取は王侯貴族の醍醐味らしいですし。

◀東京都　伊藤深海さん：弱い魔獣って……役立たずなんじゃ……。



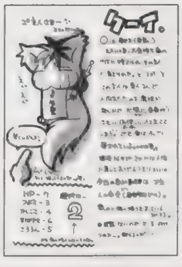
◀秋田県　きさらさん：穴がふさがる日は来るのでしょうか？

◀大阪府　琴麻るきさん：そんな……でもまあ、いいです。



◀北海道　鳥太郎さん：友だちがバーサーカーは怖いです。

◀東京都　TAKERUさん：10歳でハーレム……意味は大丈夫？



◀北海道　えーるさん：けん玉じゃぁまずいでしょう。ヤッターマン？

と考えることで「謎」になるのであり、そこに至るまでの手順によって感情移入がなされることで「感動」する事ができる、と思うんです。少なくとも今の私はそう思っています。……この「○○○○○○」は楽しいゲームです。「登場する○人の女の子たちには、みんな謎が隠されて」いて、仲良くなって少しずつそれがわかってくるにつれ実際その子が好きになっていくという、いわゆる床部所属のダメ野郎共には、実にたまらないゲームなんです。だからこそ、女の子の方から明かされる「単なる恋愛ゲームでない奥深いストーリーは、○人分の感動をお届け」してくれるんです。そしてそれは、実際にプレイしている人間が何も知らないところで（これ重要）来るからこそ「あぁぁ、そうだったんだ」となるんじゃぁないでしょうか？　だからこそ、ゲーム雑誌の記事には規制範囲というモノが（すいません、続きます）

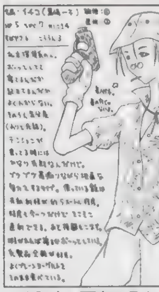
どれい奴隷

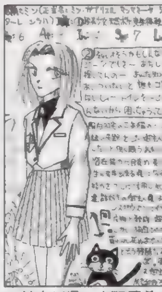
ネットワークは便利です。原稿の受け渡しはもちろん、ＦＤに入りきらないグラフィックもすぐ移動できます。Ｈゲームが快適に遊べるようになったのもいいですが、こう便利になるのもいいものです。パソコン買ってよかったなぁ。ところで編集の中川さんが、私のパソコンを見て悔しくなったのか、新しいのを買いました。しかもノートじゃなくデスクトップ。いつもお金がない…といっていたのに…。貧乏そうで実は金持ちなのでは？　私もそれを見てちょっと悔しくなりました。　　（う）

前回でちらっと書いた桂木綾音デビューの話は、単純にラジオドラマのＣＤであることが判明。これはセーフでしょう。キャラの名前でＣＤ出すのは「セー○ームーン」の時代から伝わる由緒正しい商品展開です。それにあくまでもラジオの主題歌であって、綾音ちゃんの歌ではないですから。私の言うソロデビューしたら見限るってのは、要するにバーチャルアイドル化のことだったんです。でも、まぁＯＫです。やっぱ見限るのやめました。なんか本当に出たとき困りそうなんで。それだけはないと信じてますが。　（ほ）

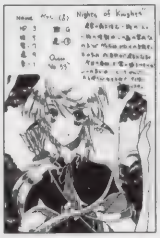
はじめまして、ゆかマンです。レビューではおなじみかもしれませんが奴隷では初登場になりますのでひとつよろしくお願いします。えー、なぜ私がこんな所にいるのかと言いますと、最近とえらく憤慨したことがありまして、何とかそれについて発言するチャンスを得られないものかと思案していたんですよ。そこへ、魔王さんが「ノドの文字量は１２６文字が６行だからね」と言ってくれまして、渡りに舟とばかりに登場させてもらったワケです。では、さっそく本題へ行きましょう。読者のみなさんは50号に掲載された「○○○○○」の広告は見ましたか？　私の憤慨の理由はそれです。「なぜストーリーが一番盛り上がるところを広告なんぞで公開するのか？」まったく理解できません。否、理解したくありません。こういった物語の核心というモノは、プレイしている人間が「これはどういうことなんだろう？」

▲和歌山県　太一さん：厳しいですよねぇ。そこに愛はないのでしょうか？

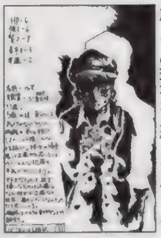

▲大阪府　雨宮五月さん：工藤ちゃんな感じです。強いんですよ。きっと。


▲神奈川県　白羽優希さん：ご主人様の元にたどり着けるのでしょうか？

◀埼玉県　矢渡さん：高校生の兄さんも能力あるのに……学ラン。

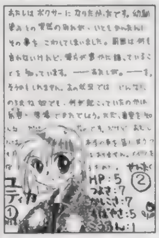

◀千葉県　秋本一樹さん：かなり危険な弓使いです。

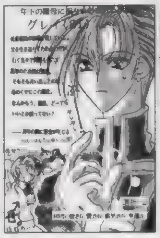
◀岡山県　樹宮国平さん：かなり厳しい状況です。


◀千葉県　ＭＡＫＯＴＯさん：10歳までの環境が人格を形成します。

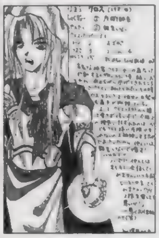
◀神奈川県　有久翼さん：大変ですけど楽しそうです。

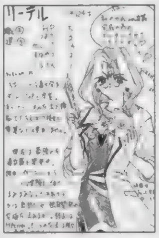
◀神奈川県　海座せにょさん：彼の幸せって……なんでしょうか？


◀高知県　各務雛樹さん：腕っ節はバツグン？　アイツのために？

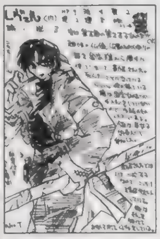

◀群馬県　かばゆさん：トホホな展開が愉快です。

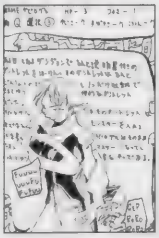
◀大分県　白犬さん：かなり危ないですよね。破けます。


◀新潟県　清平ハルキさん：悪くないです。リッパです。


◀大阪府　蘇芳さん：あまりに運がないのも……。

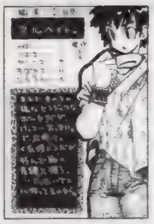
◀千葉県　秘色さん：大変ですよね。高山は空気うすいですし。

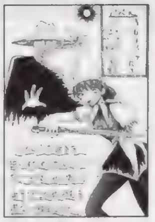

◀徳島県　Ｙｕｋｏ・Ｔさん：かなりイヤな王子様です。


◀山形県　老人Ｚさん：何でも入るなら……いいですよね。

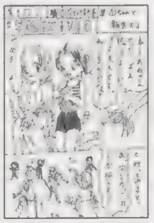
◀岩手県　Ｉ・Ｋさん：不器用なワケです。しょうがないです。

次回は第49号の結果発表！


▲埼玉県　古狼さん：何に使うんでしょ？

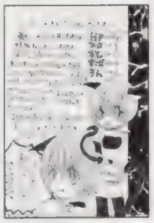

▲福岡県　だあっ！さん：厳しそうです。

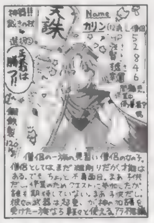
▲福島県　だっふんだぁＺさん：……。

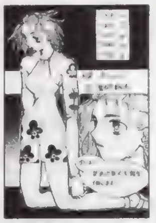

▲新潟県　高橋智子さん：エアリスさん。

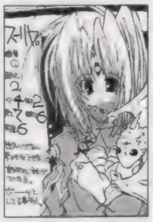
▲大阪府　砂乃介さん：血吸います？

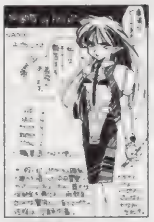
▲新潟県　りるひなさん：ペコリ。

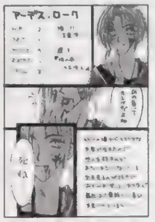

▲福岡県　とりおさん：にゃっが○です。


▲北海道　砂山海蓮さん：子供ですか。

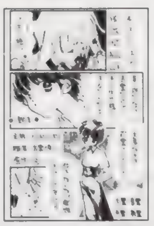

▲東京都　祥人さん：操りな感じです。

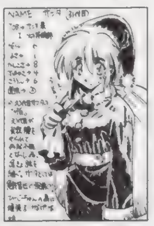

▲大阪府　壬まどらさん：性別ナシ？

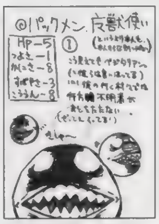

▲滋賀県　ごぢうりさん：厳しそうです。

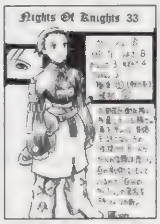

▲埼玉県　十槻久也さん：危険ですよね。

▲広島県　夢月まおさん：水着ムレます？


▲愛知県　北原健光さん：犬耳です。

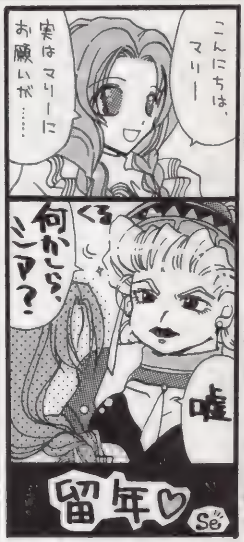

▲福岡県　うに頭改さん：遅すぎです。

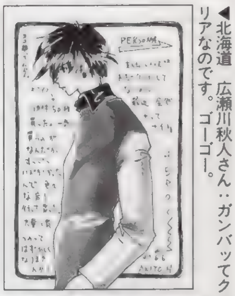

▲神奈川県　邪さん：食ってますね。


▲愛知県　Ｍ太郎さん：金色でしょうか？

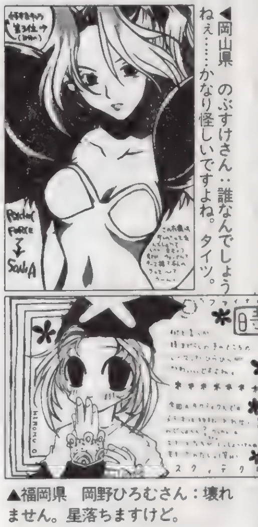
▲東京都　清和日和子さん：アメディオ？

まんが／東京都　瀬鈴（カッコヨスギです。でも……なぜ突然留年？　そういえば衣装も似てますね。２人）




◀北海道　広瀬川秋人さん：ガンバッテクリアなのです。ゴーゴー。

◀群馬県　かばゆさん：楽しいですよ。みんなでイロイロその後を考えるのって。


◀岡山県　のぶすけさん：誰なんでしょうねぇ……かなり怪しいですよね。タイツ。

▲福岡県　岡野ひろむさん：壊れません。星落ちますけど。

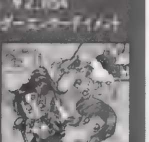
●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はナシ！　数字は6912でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし。前回、２枚も当たったからなぁ……そのせい？　ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。決算の間違い直しもよろしくです！

まんが／猫有馬（時間かかりますよね……かなりトホホです。編集部の人間もたいがいED見てません）

GMCD News

今回オススメするGMCDは、[illegible]



ゲームソフト激論座談会

『FFT』面白いです。次の期待は『サガF』？　体験版やったけど……あのままだったらイマイチです。買いなんでしょうか？」岩手県　シラノ・Tさん：

魔：うぃっす。今日も元気に座談会、いってみよぅ！　まずは「サガF」の話題から。このゲーム、ココにいるメンバーだとまだ、オレとほやへしかプレイしてないんだよなぁ。

ほ：私、個人的には「FFT」やれ。というのが感想です。

魔：オレも……そうかなぁ……。実はオレの世界で一番好きなRPGって「ロマンシング・サガ」なんだけど……なんだけど、「F」はイマイチだなぁ。まあ、最後までやりこんでないから究極な部分では判らないけど。

う：「ロマサガ」はちょっとクソゲーだからこそ、楽しかったのでは？

ほ：いくら「サガ」でもキャラで差がありすぎ。

魔：キャラによっては目的からクエストまで、何から何までわからない。何より、オレがガッカリだったのは「発見」という要素が希薄になっちゃったっていうこと。クエストや街や国を発見するのって「サガ」の楽しさのひとつだったと思うんだけど……その辺が弱いんだよなぁ。

ち：私は元々「FFT」で十分満足なので「サガF」はいいです。

魔：きっと最後の方になれば世界の謎も解けるようになるんだろうけど……とてもそこまで1人でコツコツとやる気にはなれん。

ほ：私以外の担当ライター、岩ちゃんや、平きっつぁんは楽しいと言ってるので我々を信用しなくてもいいです。

魔：戦闘から絶対逃げられないのもなぁ……。

「セガとバンダイの合併が無くなりました。そこで！　提案です。今度はソニーがどこかと合併するっていうのはどうでしょう？　いっそセガとか、任天堂とか。ガンバッて下さい（笑)」北海道　中里到さん：

ち：いまいち理由が判りませんが、まずは合併の可能性から考えてみますか（笑)。

魔：……まず、現在一人勝ち状態のソニーがどこかと合併するなんてあり得ないよなぁ。

う：そうだよな。よっぽどのことがないとムリでしょう。

ち：セガもニューマシーンに賭けるみたいだから、向こうからの歩み寄りもないし。

ほ：可能性はほとんどゼロに近いですな。

魔：しかし、もしも、ソニーがどこかと合併したら。スゴイだろうなぁ。きっと。ゲーム業界ハード統一は間違いないよなぁ。

ち：一気にパワーバランスが崩れますからな。ソレくらいは起こるでしょう。

魔：1台のゲームハードで世の中のゲームが全て遊べる……なんてムダが無くてステキな世界なんだろう？

ほ：コントローラ1つでOKなのは邪魔にならなくていいなぁ。

う：メモリーカードが共通なのもいいぞ。

『FFT』難しいです。どうしたらいいんでしょう？　ひょっとして世界で私だけ？　私は『FFⅦ』でゲームを始めた超初心者です。ダメでしょうか？」滋賀県　ピーチャンさん：

う：難しいよね。オレラでも十分。

魔：ランダムエンカウント、敵の数が2～3匹の時しか戦わないもん。5～6匹いたら厳しいって。確実に長期戦になっちゃうし。

ち：これまで「FFⅦ」しかやったことのない人、もしくは「FFT」をFFという名前で買った人にはものスゴク厳しいかも。ほ：SLGとしても、RPGとしても難易度高いよアレ。

魔：まあ、システムを理解しちゃえば案外いけると思うんだけど。

う：それが良いゲームのポイント。ゲームシステムやバランスなんかを強引に知ってでも、プレイした方がいいよって言える。

ほ：奥深いのはいいんだけど、根気が持つかどうか……。

魔：じゃあ、キサマは途中で投げ出しても良し。

「PSの実力ってもうこんなモノなんでしょうか？　開発者の人には先が見えちゃったのかなぁ？　もうこれ以上パッと見的にスゴイソフトは発売されないんでしょうか？」神奈川県　今緒ナンさん：

魔：ある程度は行き着いたよね。PSの苦手なジャンルではどうしても読み込みに時間がかかるし。

う：それを考えに入れてゲームを作るのがプロなのかもしれないけど、そうするとPSの特長を生かしたゲームしかなくなっちゃう。

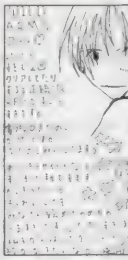
ち：ユーザーは贅沢だから、SSの様なゲームもPSでやりたいし。

魔：まあ、もう少しすれば、技術が全てを解決してくれるって。

ほ：いや……果たしてそうだろうか（ニヤリ）？

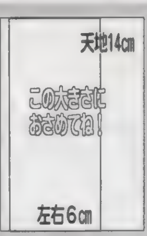
う：なんだおまえ。大丈夫か？

◀京都府　アゲハさん：ちゃんと終わってるのが良いですよね。最近少ないですから（泣)。



◀神奈川県　白たこさん：妖精さんが遊び回ってるのは楽しすぎデス。ムダにヒマを与えましょう。

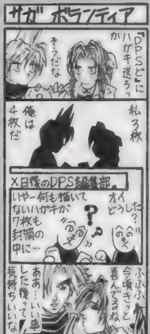
お笑い4コマ道場



時代は4コマである！　DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌なのです。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりします。次回もスゴイよ！　マジで。乞うご期待。　（魔）

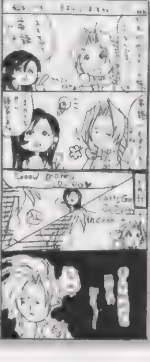
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

◀岐阜県　田中将司さん：手品したり手先器用そうですもんね、彼。あんなハデな格好（胸見せ）でこつこつと練習するの好きなんです。きっと。

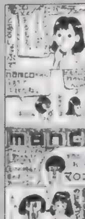
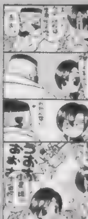


◀青森県　寿★亜樹さん：あまりにもボランティアすぎて……泣けてきます。ソレより何より編集部の人間がへのへのもへじ……。

◀大阪府　北尾アンナさん：センスが20年前……だとまだTVゲームの無かった頃ですね？　ふ～む。確かにそれはセンスボロボロ。

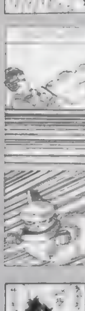


◀福島県　如月リナさん：不安になりますよね。この状況。でも「うん」とうなづいてしまうクラウドが可愛いです。うん。

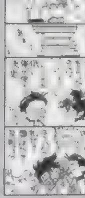
◀北海道　鈴城芹さん：バレットならその持ち前の行動力で行っちゃいそうです。強引に。

◀栃木県　めんさん：気づかなければ幸せだったのに……って誰だって気づきますよね。



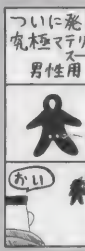
◀北海道　暮新さん：キミのお友だちなのに。時間かかって面倒ですよね。コイツに会っちゃうと。

◀宮崎県　寿宏さん：飛んでこられても……あ、でも強い？　ですかね？　引きちぎりそうです。



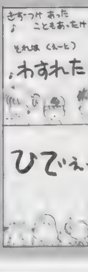
◀富山県　いわきゆーしさん：かなり違うでしょう。でも現実にいたら……やはり使いっぱなんでしょうか？

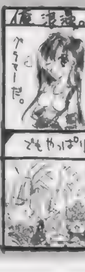
◀愛知県　北原健光さん：そんなにお金持ちなら寄付してくれれば良かったのに……グスン（笑)。



◀東京都　晴さん：ナイスボケ。燃えてます。目の幅で血の涙ガー！ってちょっと怖いですね。

◀北海道　谷本光さん：オイなんてもんじゃないような……全身タイツなのに2個しか付けられないし。





◀京都府　月子さん：かなりヒドイこと言ってますし、やってます。あの主人公たち。でも楽しいから（？）

◀静岡県　猫野うみにさん：ボインと肉球と。両方ともプニプニしてるでしょう……って落語？

た人も楽しみにしてた人もそして何よりもゲームそのものがかわいそうです。どこかで誰かがそれに気づかなかったんでしょうか？　もしそうだとしたら実に残念なことです。でも、もし誰かが気づいていたら、誰かが「こうした方がいい」と言った結果ああなったのだったら…非常に残念なことです（そう考えたくはないですがね）個人的には「ゲームは文化である必要はない」と考えるんですが、「商売である以上、作品として完成しているべきだ」とも思うんです。今回、作品としてかなり高い位置で完成しているこの「　」が、こういう形で不当におとしめられてしまったのは、本当に、本当に残念でなりません… あぁ、ずいぶんと感情的な事を長々と書いてしまいました。ここのスペースは読んでいる人が少ないようで多いそうなので、ちょっとハズかしいカモ…（笑）　（ゆかマン）

ゆかマン……初登場で熱すぎ。そんなに好きだったんだね。フェンネルが（バカ)。（魔）

最近やたら目立つトレーディングカードですが、なんかゲーム系が増えてきましたね。「ときめき」や「サクラ大戦」なんてのはもちろん、「サイキックフォース」や「PIAキャロット」など、かなり細かい需要にも対応しているあたり完全にマニア層がターゲットですね。でも今のところ興味を引くものはありません。『トゥルー・ラブストーリー』が出たら買いまくると思うけど。絵柄のバリエーションには問題なさそうだから、出てもおかしくないな。ていうかむしろ出せ。破産しそうな予感もするが。　（ほ）

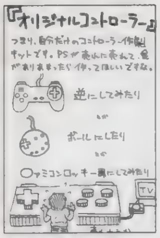
今月のＤＶＤは、「ザ・シークレットサービス」と「007ゴールデンアイ」の２本。ただし暇がなくてまだ観てないのが泣けてきます。で、最近気になるのが、ＤＶＤに積極的な芳友（アダルト系ビデオ会社）が出している、一連のＤＶＤ専用アダルト作品。ワイド専用でマルチアングル機能を駆使した作品と低価格で長時間の作品がある模様です（店頭調べ）。内容や女優については全然わからないのでなんですが、４視点くらい使用しているものもあるみたいで結構凝っているようです。画質の方もチェックしてみたいですね。（ち）

続きです。もう少しおつき合いを）があるんだし、人によってはそういった事前にもたらされる情報はすべて遮断して、ゲームのストーリーを楽しむんです。…それが、それなのに、広告ですよ、広告。「広く告げる」んですよ。そんな形で物語のツボを公開されちゃったら、一体何を楽しみにゲームをやれっていうんですか？　わざわざ大上段に振りかざした売り文句の「隠された謎」を明かして、「奥深いストーリー」を11人分に減らしてまで広告を作らなきゃぁ売れないようなゲームなんですか⁉　そもそもこんな広告の作りかたをしたら、「ふ〜ん、こんなお話なんだ。じゃいいや」といって購入を控えるユーザーが少なからず出るとは考えなかったのでしょうか？　「単なる恋愛ゲームでない」のに、そこに至る過程をすべて除いて結果だけほれ、と放り出されたのでは、ストーリーを書いた人もそれをゲームにした人も紹介し

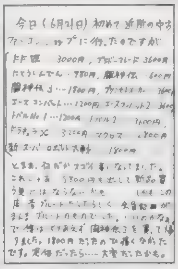
PS拡張計画

買ったパソコンが届きました。メモリが少ないため快適さは足りませんが、まぁそこそこ働いてくれてます。しかし(ち)は考えてみると、高価なパソコンって買ったことがありません。

それでも私がパソコンに投資した額はかなりのものでしょう。ハードだけでも（ソフトを入れるとさらにすごいことに……）ね。パソコンってつくづくお金のかかる趣味だと実感できます。直接収入につながる人であれば話は別なんですが。（ち）の場合はサラリーマンだし、間接的に仕事に役立っている程度のレベルですから。そんなわけで（ち）の趣味はパソコンにしろＡＶにしろ模型にしろ、コストパフォーマンスの悪いものばかり。おかげで性能向上の劇的な変化を改めて思う次第ですね。家庭用ゲーム機は変わるときは変わるし。



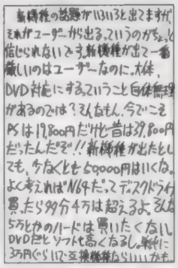
▲秋田県　屁汁さん：大きいのはかなりムダなような……。



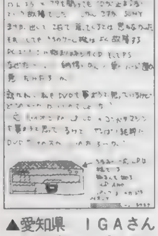
◀福岡県　浦木コウさん：中古は安いですよね。ベスト意味ナシ。

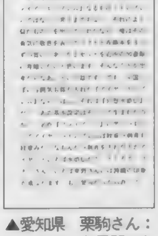
▲埼玉県　愛フォルテシモさん：もう少し対応をキチンと。

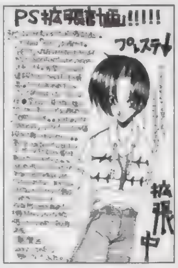
▲埼玉県　大類敦士さん：¥1000 でもいいような。¥500でも。



◀岩手県　三島金八さん：難しいですよね次世代機種は。


▲愛知県　ＩＧＡさん：修理速いのがＰＳの特徴のようです。


▲愛知県　栗駒さん：……ムチャな展開になってます。紋章。



◀東京都　海川さんごさん：ベスト化は値上げにつながってる所も（笑）。

他機種のことも話したい

新しいパソコンを買ったので、もうウキウキです。今までちょっと遅かったＨゲームも快適にプレイできます。ホント買ってよかったなぁ…と思います。ものすごく高かったけどね…。（う）

SS　「スーパーロボットＦ」の発売日が８月に延期されてしまいました。ちょっと残念です。まぁ、「マーヴル」や「サンダーフォースⅤ」があるのでガマンしましょう。「ラングⅣ」は前作のキズが癒えていないので、たぶんパスです。それよりも「女神転生」シリーズの「ソウルハッカー」と、「魔人転生」シリーズの「ＲＯＮＤＥ」がとても楽しみです。発売は前者が11月、後者が９月とまだ先ですけど。ＰＳでは？　「女神異聞録」シリーズは発売されないんでしょうか？

パソコン　最近、すっかりＨゲーム専用マシーンと化している私のパソコンくんです。「快刀乱麻」や「電影少女」、「ロマンレーヌ」といった気になるソフト（18禁じゃない）はあるんですが、いつ発売されることやら…。というわけでやっぱりＨゲームです。最近では「Ｈｉすくーるｊａｍ」がなかなかおもしろかったです。あと「放課後マニア」は普通にプレイしていると全然「マニア」なゲームじゃないです。パッケージの裏にあるグラフィックを見るには…今後の電撃王を見てね。

アーケード　「キングオブファイターズ」の最新作「'97」が発表されました。入れ替えなどがありましたが、キャラも増え何かと楽しそうです。そんなＳＮＫですが、新機種ハイパーネオ・ジオ６４の発表がありました。第１弾は「サムスピ」シリーズの最新作です。しかもポリゴン。じつはまだ見ていないので、詳しい情報は次号で。

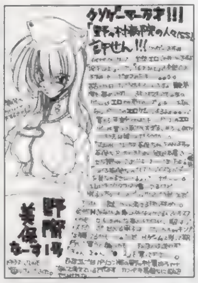
その他　さて、N64ですが、「ゴエモン」がなかなかいい感じです。ゲームはまるで「マリオ64」なんですが、主題歌と挿入歌がイケてます。主題歌を影山ヒロノブ氏、ゴエモンインパクトの歌を水木一郎氏が熱唱しているのです。ファンならこれだけで買いです。ほかにも「ソニックウィングス」がちょっと気になります。真尾まお。

クソゲーマー万才

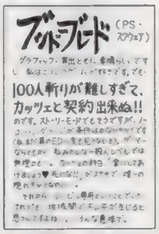
『ＦＦＴ』がいい感じでおもしろいです。なんだかいろいろ隠しキャラもいるらしいし。ちなみにお気に入りは、時魔道士（女）です。（う）

『ガンダム ザ バトルマスター』が、個人的にスキです。別にクソゲーというわけではないのですが、編集部では誰も私と対戦プレイをしてくれません。体力ゲージのシステムは、『セイヴァー』に似ているのですが、とにかくかっこいいです。ハデさはありませんが、そこそこ遊べます。もしあるのなら、ぜひ続編を…。今度はゲーム中に技を出すと、パイロットがその技名をしゃべってくれるといいですね。あと、ハデな必殺技も増えるといいですね。いいゲームなんで、このままで終わらせるのは…。

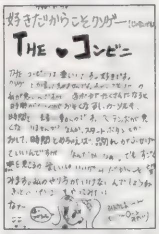
では今回は、「バトルマスター」について個人的に語っちゃいます。このゲーム、なかなか登場するモビルスーツ（以下ＭＳ）がかなりマニアックなものが多いです（とくにハイゴッグなんて…）。ここでは、続編が発売されると勝手に予測して登場させてほしいＭＳを書きます。まず、ガンダムＦ91。シリーズの中で２番目に好きなガンダム（ちなみに１番はノーベルです・笑。でも「Ｇ」シリーズは難しそうなので…）なのです。小型ながら、ヴェスパーという威力のある武器を搭載しているのがいいですなぁ。次は、デスサイズヘル。ＳＦＣの「Ｗ」ではデスサイズしか登場しなかったので、ぜひあのかっこいい姿をＰＳで再現してほしい。もうひとつ、キュベレイマークⅡもいいですなぁ…。



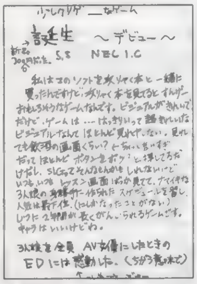
▲東京都　海川さんごさん：勇気で乗り越えれば○です。平気で買えます。



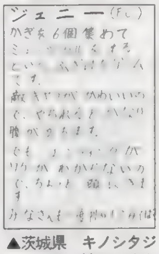
▲北海道　知苦労度さん：死にな！　は編集部でも流行りました。



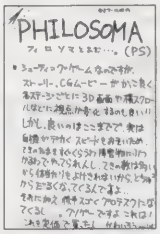
▲愛知県　ちりがみねさん：処理が追いついてないんですよねぇ…。



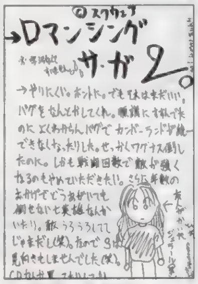
▲石川県　卯梨さん：少しでなくてそれはかなり……でもヤリこんでますね？



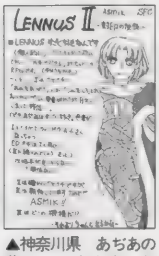
▲茨城県　キノシタジュンさん：懐かしすぎデス。ＥＤは……ね。



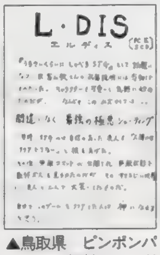
▲静岡県　まつたけさん：バランス調整さえ上手くいけば……。



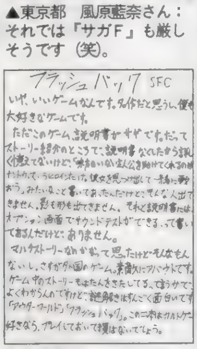
▲東京都　風原藍奈さん：それでは「サガＦ」も厳しそうです（笑）。



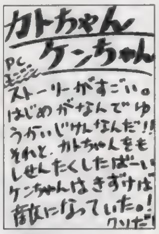
▲神奈川県　あぢあの華さん：出ますかねぇ？　どうでしょう？



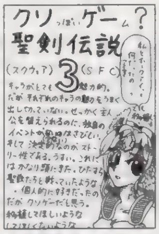
▲鳥取県　ピンポンパンさん：無敵コマンドはまさに無敵。



▲愛媛県　ヤギさん：デキいいですよね。アメゲーにしてはまとまってるし。



▲愛知県　ＯＮＺＩＺＭＣさん：それでも凄かったんです。当時は。



▲鹿児島県　ホクリス派さん：ストーリー、濃ければ……。

まんが／静岡県　クリオネ（確かに声は……高山みなみ嬢……でも……なんだか顔がイヤそう……）

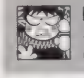
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

夏休みに「コナミCLUBdbキャラバン'97夏」が開催されるぞ！今回は<db-FM>開局記念イベントで、全国５カ所計６回のステージなのだ。出演者は、金月真美、丹下桜、菅原祥子、菊池志穂他を予定している。◎日時：８月２日（土）開場13:00、開演14:30／場所：東京・京・目黒公会堂／問い合わせ：アニメイト（TEL：03-3957-1234）。◎日時：８月３日（日）開場11:30、開演13:30／場所：大阪・エルシアター／問い合わせ：アニメイト京都店（TEL：075-252-1460）。◎日時：８月７日（木）開場12:00、開演13:30／場所：道新ホール／問い合わせ：アニメイト札幌店（TEL:011-219-1223）。◎日時：８月９日（土）開場14:00、開演15:30／場所：名古屋・名古屋市公会堂／問い合わせ：アニメイト名古屋店（TEL：052-453-1322）。◎日時：８月１０日（日）開場12:30、開演13:30／場所：福岡・大手門会館／問い合わせ：アニマップ本店（TEL：092-731-5256）。◎日時：８月１７日（日）開場12:00、開演13:30／場所：東京・杉並公会堂／問い合わせ：新星堂音楽営業企画部ＭＤ推進課（TEL：03-3393-5166）

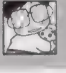
▲開局記念イベントのＣＤも発売中（「コナミオールスターフェスタ'97」¥3,869（税込））。

実は前号で決算でした！　ランキングは前号154 Ｐにある通り！　さて、これから１カ月ほど、訂正を受け付けます。左上にあるように、単純にポイント数が間違っている、ペンネームを変えたのに旧ペンネームと新ペンネームのポイントが合計されてないなど、その辺の謎は全て、ハガキで受け付けます！　これで順位が大幅に動く人も出てくるので、順位、賞品決定は８月29日発売のＤＰＳVol.54となります。ちょっと面倒だけど、納得いかない人は急いでハガキを下さい。ね。


■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。今回のゆかマンは特別出演。レギュラー奪取なるか？

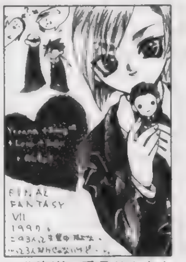
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。電話代大笑い。バカちん。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。(ほ)がアレはいいんだって言ってます。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。オレとヒマなし勝負だ！　どうだ！

まんが／宮須弥（マッピー……やりすぎないようにね。弱いからこの系統のゲームに）・イラスト／岩瀬さとみ

▲宮崎県　草柳留都さん：すいません。先に謝っておきます。



▲北海道　香月りんさん：人形が可愛いです。大事にしてますよね。

▲大阪府　タカハシチュンさん：チェーンソー＆血塗れでゴーなのです。

▲宮城県　NAKOさん：厳しい現実に負けちゃダメなのです。絶対。

▲東京都　神哉龍さん：「ペルソナ」にメロメロな感じがステキです。

▲大阪府　浅倉きりさん：リーザ大活躍？　良かったです。

▲沖縄県　辻槻景太さん：あのOPムービーデキいいですよね。

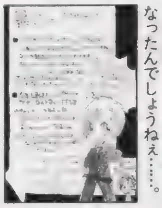
▲群馬県　堤遊人さん：ファンが激増すると嬉しいですよね。

◀神奈川県　G・おいらさん：イリーナに誘惑されるでしょう？　好き？

◀広島県　寿々さん：やればなかなか楽しい「エーベルージュ」。安ければ買いの一品です。

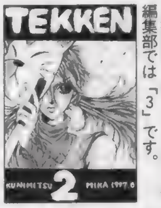
◀香川県　雪降夜さん：「2」もなかなかOKらしいです。

◀神奈川県　海座せにょさん：自分の中の正義です。


◀福岡県　とりおさん：どうなったんでしょうねぇ……。

◀石川県　卯梨さん：可愛い娘は何着ても似合うのです。

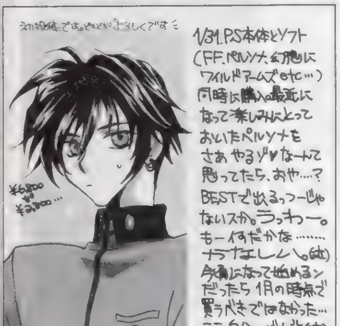
◀福岡県　岡野ひろむさん：講義CF、ヤですよね。



◀福島県　MIKAさん：今編集部では「3」です。

◀大阪府　えんじまるさん：ムチャそうですねぇ……。

◀山形県　細矢智子さん：なかなか出てきてくれませんよ。

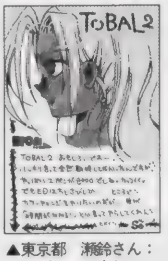


▲愛知県　とものさん：心乱れてるのが手に取るように判ってステキです。あけてないソフトがたくさんあるとそういうコトもありますよね……。悲しいです。

▲神奈川県　G・おいらさん：かなりステキな攻撃方法です。

▲香川県　月旅行物語さん：パンくわえて戦います？

▲東京都　炭素分子さん：みた！　それもまたヨシってヤツですね。



▲東京都　瀬鈴さん：このゲームの楽しみの80%なのに……。

▲東京都　藤神零式さん：かなり時間とお金がかかったみたいなんで……元が取れたか心配です。元が取れてれば「2」が出るでしょう。

▲山形県　週末の怪人さん：壊してません。原作に忠実です。

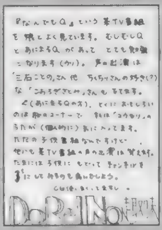
▲神奈川県　のいちごパイさん：見れない人には……楽しいです。

奴隷の趣味

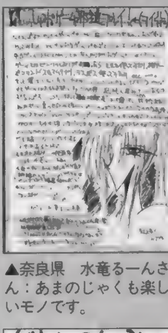
趣味してますか？　ボクは夢みてます。趣味してますか？　貴方の夢を。小鳥さんもほらチュンチュン遊んでくれてるよ。ほーらほらねスゴイでしょ？　あん。ポエム7弾（魔）「風船が好きです。ガスボンベ買ってきてはいい感じに膨らましてます。お魚型とか、鳥型とかたくさん浮かべて歩き回ると……そりゃあもう別世界。自分だけの部屋が出来上がります。1度、部屋イッパイに風船を放してみたいなぁ」滋賀県　奈良鵬子さん：

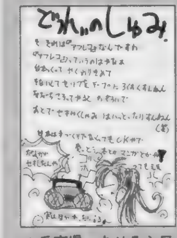
なんとなく優雅でいいですけど、ガスの取り扱いは気を付けてくださいね。フラフラ夢世界で自分も夢世界に旅立たないように(笑)。「辛いモノが好きで、香辛料に凝ってます。インド系は香り中心、東南アジア系は単純に辛いと、傾向が判ってくるとかなり楽しめます。自分でブレンドしたカレー粉は良いですよ」千葉県　本庄淳さん：

オリジナルのカレー。美味しそうですよねぇ。やはりカレー好きならばそこまでやらないとですかね？　いや、オレもカレー好きなんですよ。1週間でも2週間でもカレーなら食べ続けられるし。今度、チャレンジするっス。

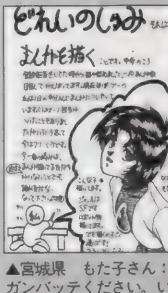

▲千葉県　ゆかちんのママさん：ムチャで良いですよね。番組。

▲新潟県　かおるんさん：生地は叩けば叩くほどいい感じですし。

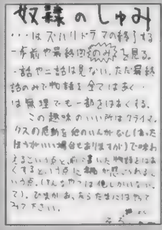

▲奈良県　水竜るーんさん：あまのじゃくも楽しいモノです。



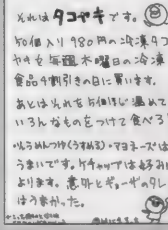
▲兵庫県　あせろら日和さん：セキやくしゃみがステキです(笑)。



▲宮城県　もた子さん：ガンバッテください。いつかイケますよ！



▲新潟県　高橋道鬼斎さん：よくやりますというか、なります。



▲鳥取県　はにまるっちさん：ムチャな食べ方がステキです（笑）。

いい感じ。でも一緒に「ZERO2　ALPHA」が収録されているのはさらにバッチリです。白いブルマのちょっとHなさくらも使えるし、ガイにも新技(弱いけど)追加されているしね。また、明かされていませんが、さらに新要素まで加わるとか。なんだか楽しみな1本です。話は変わって「ナムコミュージアムアンコール」。ついにと言うか、いよいよ完全版の「ワンダーモモ」がプレイできるのです。「スカイキッド」や「モトス」など、今までの「ミュージアム」になぜ入らん！　と思っていたものまで入ってます。こうなるともうナムコさまさまです。次はぜひ「バーニングフォース」と「ピストル大名」、「ファイネストアワー」、「フェリオス」などを。あと、リメイクで「ケルナグール」や「ワルキューレの冒険」、「スターラスター」、「キングオブキングス」で発売してくれませんかねぇ〜。（う）

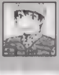
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：メモリが足りなくてパソコンくんに怒られてばかり。やーい。32M野郎！　やーい。

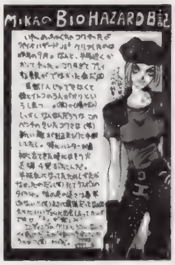
■さとちーくん：640 MOとスキャナ……使い道は壁紙作り。お見事スギです。ムダすぎ。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。やっぱりメモリは32Mじゃだめね。ってオレ様偉そう。

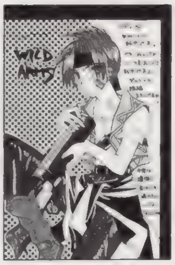

■平吉くん：今回はゆかマンのおかげでちょっとしか書いてくれなかったので、減点－２０秋葉原。

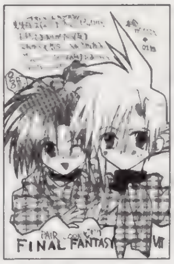
前号でだれも書かないだろうと思っていた、Hゲームネタですが、いざ本になってみるとほとんど同じようなネタでした。ガックシ。というわけで、今回こそは他の人が書かないようなネタを…。9月に「ストリートファイターコレクション」が発売されます。「スーパーストⅡX」があれば「スーパーストⅡ」はいらないような気がするのは気のせいでしょうか？　まぁ無いよりいいですけど。それにしても「スーパーストⅡX」懐かしいですなぁ。今だ3DOでも遊んでるし。でもこのソフトが発売されれば、3DOとはおさらばかな。そういえばこのゲームのリュウって、異様に強いんですよね。今でもCOM戦の8人目ぐらいに出てくるとまず、いや絶対勝てない。シリーズ中最強のキャラではないでしょうか？　あとキャミーが出てくるのはこれだけ…と思ったら「XメンVSストリートファイター」を忘れてました。ともかく

▲愛知県　とものさん：光と闇。果たしてどちらが残るんでしょうか？

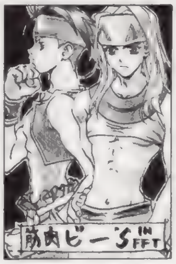


▲福島県　ＭＩＫＡさん：たくさんでやってもなかなかいけますよね。

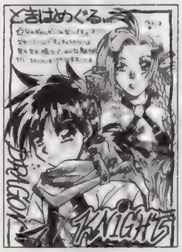

▲埼玉県　十槻久也さん：人を壊せるのは……かなり厳しいでしょう。



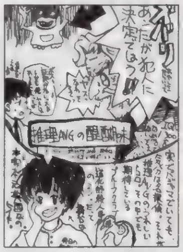
▲大阪府　孔雅りうとさん：ペアルック……恥ずかしそうです。



▲北海道　ＴＯＭＹさん：筋肉でばっちりです。何となく似てますよね。

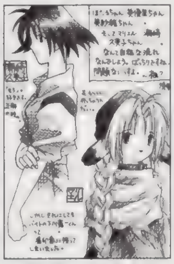


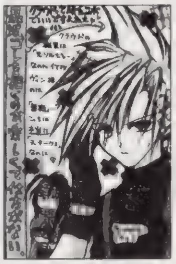
◀愛知県　ないる結城さん：ＳＬＧとしてもしっかりしてますよね。

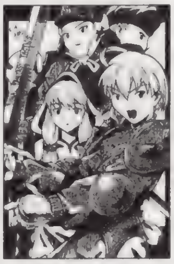


なんか新フォーマットになってまだまだドタバタしてる床（ゆか）部に愛のハガキを！
◀東京都　アウーさん：やはりヤス。助手はヤス。そして犯人。

▲大阪府　えんじまるさん：うるさそうです。この人たち。ワイワイ。


▲埼玉県　矢渡さん：ハマリ方がわかりやすすぎデス。トホホ。

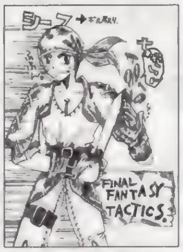

▲兵庫県　長谷川万希子さん：まあ、20年も休んでたら……無職でしょう。


▲大阪府　ＫＥＮさん：侍の兜は良く見ると変ですよね。

▲大阪府　北尾アンナさん：あきらめちゃダメです。その通りです。

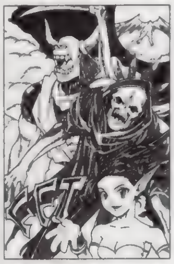
◀岐阜県　ＺＥＲＯさん：ゲーム性はバッチリ。イケてる３ＤＳＴＧ。

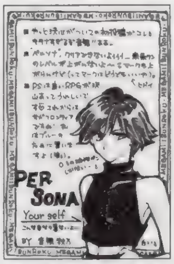
◀北海道　ころーにゃさん：マリアでプレイしたかったという意見大。



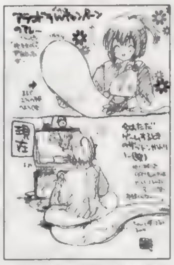
◀鹿児島県　羅羽さん：アイテム盗みはかなり使えますよね。

◀愛媛県　むにゃんさん：うにー！　なんで？　栗じゃないんですかねぇ？

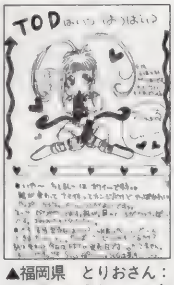

▲愛知県　カシューさん：役に立つモンスターさん？　一覧です。



▲北海道　音無秋乃さん：ヘソだしミニＴはあっち系の人のシンボル？


▲沖縄県　辻槻景太さん：抱いてあげてほしいです。せっかくですから。

▲宮城県　霞月さん：入り込んだら出にくいのです。楽しいですし。



▲福岡県　とりおさん：いつでしょうねぇ……年内らしいですけど……。

◀宮城県　一郎あきらさん：立場ナシです。しょうがないですよ。

◀埼玉県　猫居珠緒さん：好きですよね。黒妖精でGO！

▲北海道　あぱさん：寝てた？　みたいですね。命令通り（笑）。

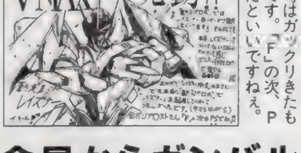
▲福岡県　ときめもらーさん：ちょっとイヤなアルバムです。ちょっと。

▲大阪府　タカハシヂュンさん：ビックリしてますよね。お互いに。それにしても強いですねぇ彼ら。ＨＰむちゃくちゃあるし。強いです。

▲神奈川県　如月龍牙さん：新システム搭載のＲＰＧってワクワクしますよね。トルネコ系のＲＰＧになるんですかねぇ？　どうなんでしょう？

▲秋田県　市藤にたかさん：どんなゲームになるんでしょうか？　水玉先生のキャラデザいいですよね。発売は？　いつ？

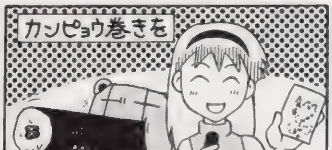
▲佐賀県　各務風架さん：正男くんの純情な所がステキです。健気ですよね。格好悪いのが、カッコイイです。

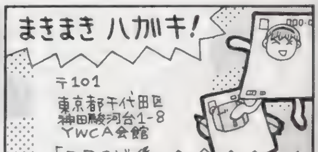


◀福岡県　蒼月さん：ＬＤだとその後もわかりますけど……放送終了時はガクリきたものです。「Ｆ」の次、ＰＳだといいですねぇ。

今号からガンバルあなた！

なんと！　今回からポイントリセット！　なのです。みんな１から始めます。って既に何枚も採用されてる人がいるから順位が付いちゃってるけど。楽しいハガキで楽しい読者ページ。全ては読者様のおかげなのです！　実は。内緒ですけど。なんちて……あっ、ひいた？　だめ？　そう。ハガキがないとにっちもさっちもないのは確かなんですけど……。そこで！　キャンペーン！　ハミングでフンフン言ってみるベスト10！　第10位！　なんちて。ドカーン。





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.51係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな	生年月日　年（西暦）19　月　日
	男・女	
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】	
【7】					
【8】					
【9】				【10】	
【11】					
【12】		時期または理由			
【13】				【14】	
【15】					
【16】				【17】	
【18】		【19】			
【20】					

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.51 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の記号・番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月24日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.49

1.「悠久幻想曲」オリジナルポスター
丸橋一史（京都府）守屋岳士（山梨県）佐藤俊介（山形県）長田義孝（宮城県）長尾賢治（愛知県）岩沢純（岩手県）下江知子（兵庫県）原田望（福岡県）鶴園進（鹿児島県）中川英明（愛媛県）

2.「トバル2」テレカセット
森山由希子（兵庫県）沖野裕子（石川県）原麻由美（静岡県）

3.「トバル2」特製グローブ
米山正吾（福岡県）

4.國府田マリ子テレホンカード
角田修司（東京都）三浦豪（神奈川県）高橋泰宏（宮城県）

5.「マリーのアトリエ」声優サイン色紙
加藤友子（愛知県）

6.「みんなのGOLF」体験版
川口智巳（愛知県）葭江大将（東京都）一原慎典（兵庫県）中林陽介（香川県）森念（石川県）加藤彰浩（宮城県）塩野龍也（千葉県）織田智也（愛知県）平野和宏（愛知県）木瀬茂清（福井県）山口慎一（大阪府）浦浪隆博（兵庫県）藤田洋史（東京都）太田和彦（茨城県）中西孝行（広島県）成田裕也（秋田県）南拓郎（新潟県）大竹浩志（埼玉県）佐竹友光（兵庫県）牛島浩次（埼玉県）平野正幸（京都府）小林桂子（福井県）河西雄喜（長野県）長谷川薫（大阪府）伊藤斎（福島県）御渡卓蔵（大分県）工藤久志（大阪府）本間明元（山形県）西尾野義智（長崎県）大郷平（千葉県）

7.メモリーカードケース6色セット
中條浩二（三重県）遠藤博明（千葉県）佐々木澄子（奈良県）石井洋美（秋田県）布施雅和（山形県）山田隆仁（栃木県）山崎貴広（香川県）横塚幸江（埼玉県）大塚穂波（埼玉県）長谷部裕司（長野県）

8.PSソフト「INDY500」
矢野克儀（福岡県）中田稔志幸（鳥取県）大澤高男（青森県）

9.PSソフト「バウンティソード・ファースト」
吉上一樹（千葉県）伊藤隆宏（福井県）蒼崎洋介（愛知県）

10.PSソフト「シュレディンガーの猫」
藤繁則之（山口県）菅井雅美（山梨県）

11.PSソフト「ディフィート・ライトニング」
斎藤健朗（埼玉県）早崎輝徳（熊本県）足立泰之（愛媛県）毛利和信（福井県）前島康平（和歌山県）

[付録メモリーカードシールＥＸ50クレジット表記]
©スクウェア　イラスト／小林智美　末弥純　沓沢龍一郎　伊藤勇太　藤原しのぶ（神奈川県）　かすてら歩（千葉県）神哉龍（東京都）©Starlight Marry／MediaWorksInc. ©1997 KONAMI ALLRIGHT RESERVED.©GUST CO.,LTD. 1997　イラスト／桜瀬琥姫 ©CAPCOM CO LTD. PLEX © BANDAI・MARS 1997 © Victer Interactive Software Inc. © System Soft Co. © 1997TOSHIBA EMI © ZOOM 1996 © 1997 SCEI © 1996 ATLUS　イラスト／如月水（東京都）©SHIROW MASAMUNE／KODANSHA LTD.
（以下欄外に続く）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①［特集］ＦＦタクティクス②［特集］攻殻機動隊③［特報］天空のエスカフローネ④［特報］竜機伝承⑤［特報］どきどきシャッターチャンス⑥ダービースタリオン⑦悠久幻想曲⑧同級生２⑨ガンバレット⑩あいたくて…⑪デビュー21⑫パンツァーバンディット⑬メタルギアソリッド⑭青の騎士ベルゼルガ物語⑮ときめきメモリアルドラマシリーズvol.１虹色の青春⑯マリーのアトリエ⑰ゼロディバイド２⑱アーマード・コア⑲ネクストキング⑳QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡㉑超光速グランドール㉒みんなのＧＯＬＦ㉓ＴＯＴＡＬ ＮＢＡ'97㉔新作ソフトレビューtheDEEPER㉕電撃ＰＳコロシアム㉖４色奴隷㉗電撃プレイクエスチョン㉘ウラワザデータベース㉙［まんが］サガ フロンティアはじめて物語㉚電撃コラムス㉛［読者コーナー］ＰＳの奴隷㉜リンダキューブアゲイン㉝フロントミッションオルタナティヴ㉞フロントミッションセカンド㉟ラングリッサーⅠ＆Ⅱ㊱機動戦士ガンダムパーフェクトワンイヤーウォー㊲新作ソフトステーション㊳ＮＥＸＴ WAVE？㊴電撃ランキングステーション㊵電撃NEWS STATION㊶新作ソフトスケジュール㊷［付録］サガ フロンティア リージョン紀行・序章㊸［付録］メモリーカードシールEX50

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。
①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。
①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【６】購入してプレイしたいと思っているタイトル３本をＰ206、207のソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【７】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを２つまで書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。
①ファミ通ＰＳ②プレイステーションマガジン③ＨＹＰＥＲプレイステーション④ＴＨＥプレイステーション⑤ＨＹＰＥＲプレイステーションＲＩＭＩＸ⑥ＴＥＣＨ　ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。
①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。
①２個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。
①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ-ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオＣＤ含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。
①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション51号を購入したのはどこですか。下から選んでください。
①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④その他

【20】電撃プレイステーション51号への意見・感想を書いてください。

[付録メモリーカードシールＥＸ50クレジット表記：続き]©Sony Computer Entertainment Inc.／KODANSHA LTD.©エルフ 1995©BANPRESTO 1997©パリティビット©1996 ASCII©創通エージェンシー・サンライズ©バンダイ 1997©サンライズ©TAKARA CO.,LTD.1997©㈱ナムコ　イラスト／猫有馬　岩瀬さとみ

電撃PlayStation 51号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.51

大人気 マリーグッズ

5名

▲「マリー～」の販売促進用の特大ポスター。貴重な一枚だ！

1『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』オリジナルポスター（提供：ガスト）

3名

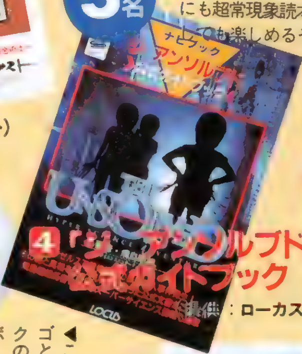
▲「マリー～」の初回限定特典!! アイテム図鑑とオリジナルポストカード3枚のセット！ これを逃すともう手に入らないかも。

2『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑＆ポストカード（提供：ガスト）

9名

▲このゲームのロゴとかわいいマークの入ったゴルフボール2個セット。

3『みんなのGOLF』オリジナルゴルフボール 2個セット（提供：SCEI）



5名

▼ゲームの攻略以外にも超常現象読本としても楽しめるぞ。

4『ジ・アンソルブド』公式ガイドブック（提供：ローカス）

5名

◀こんどの『飛龍の拳』はポリゴン使用の3D!!

5『VIRTUAL 飛龍の拳』体験版（提供：カルチャーブレーン）

3名

▼オリジナルサウンドが3曲収録されているシングルCD!!

6『エースコンバット2』オリジナル・サウンドインビテーション（提供：ナムコ）

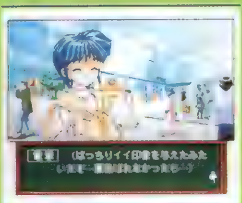
5名

▶書き下ろしを含め、広告・雑誌などで使われたイラスト85点を収録したブック。上半期版。

7『トゥルー・ラブストーリー』プレミアムイラストブック（提供：アスキー）

各3名 PSソフト

夏休みを間近に控えて、休み中の計画を決めかねているキミ！ やっぱりPSソフトは必要だよね。どうぞ応募してください。



8 ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春

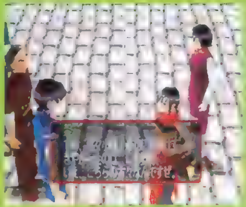
▲待望のドラマシリーズ第1弾。虹野沙希さんファンならGet!!

（提供：コナミ）

9 BODY HAZARD（ボディーハザード）

▲マーシャルアーツの達人である主人公が、異次元空間で様々な敵と戦うアクションAVG。

（提供：ヒューマン）



10 火竜娘 ―高悠環―柳判官―

▲プレイ中の行動によってプレイヤーの性格を判定し、ストーリーがマルチに変化するAVG。

（提供：ガスト）

11 ARMORED CORE（アーマード・コア）

▲自分オリジナルの機体を作り上げ、数々のミッションをこなしていく、ロボット3D・ACT。

（提供：フロム・ソフトウェア）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVOL.54（8月29日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

PlayStation
モンスター育成シミュレーションゲーム
Monster Farm™
モンスターファーム
カ・エ・ル・ワ・ヨ
CD CHANGE
建 みさと
7月24日(木)
君の音楽CDが、モンスターに代わる。
標準価格5,800円（税抜）SLPS-00910
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
東京都千代田区九段北4-1-34
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7555
© TECMO,LTD.1996

GoGo RPG
ごーごーれっつごー あーるぴーじー
電撃PSはRPGの味方です
リンダキューブアゲイン
フロントミッションオルタナティヴ
フロントミッション セカンド
ラングリッサーⅠ&Ⅱ
機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR
イラスト／C次郎

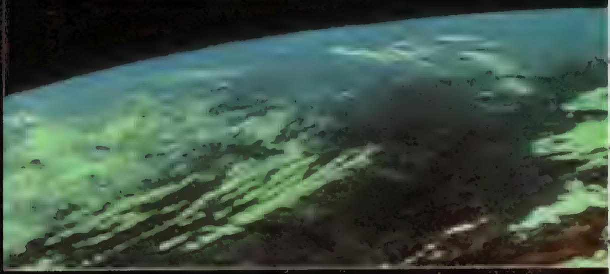
リンダキューブ｜アゲイン

Linda³ AGAIN

あの問題作が さらにパワーアップして PSに登場!

巨大隕石"死神"の接近…惑星ネオ・ケニアの滅亡は避けられない!

遙か未来、植民惑星ネオ・ケニア
原住民族ビースチャンと人類が住むこの星は
8年後にやってくる直径200㎞もの巨大隕石
"死神"との衝突で、いかなる生物も住めない
死の星となることが決まっていた。



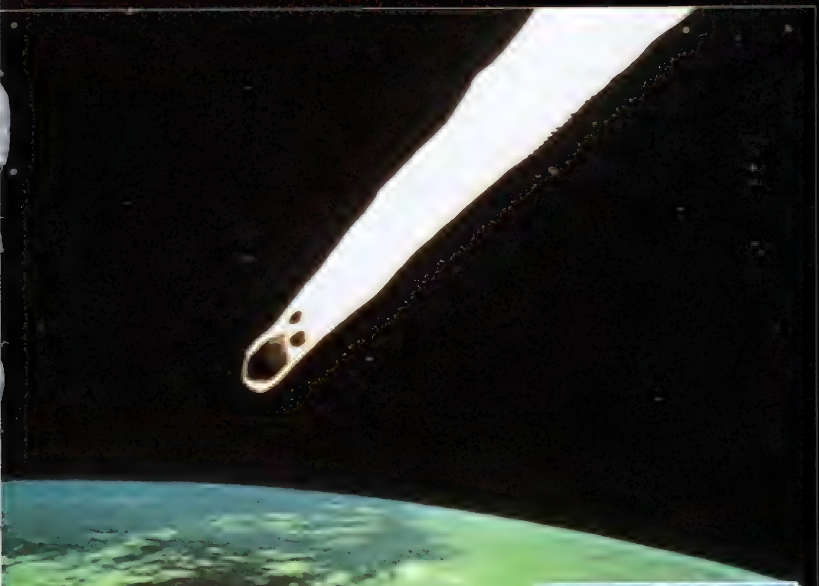
さまざまな"お約束"に真っ向から挑戦する
異色のRPGもいよいよ完成間近!
今までにないその魅力をここに紹介しよう!

リンダキューブ アゲイン

秋予定	▶¥5,800 ▶SCEI
[illegible]RPG	▶MC(2ブロック)

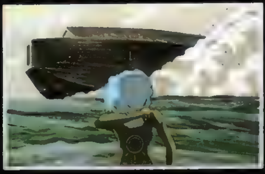
© Sony Computer Entertainment inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd.

これは、滅びゆく星の動物たちを救うために

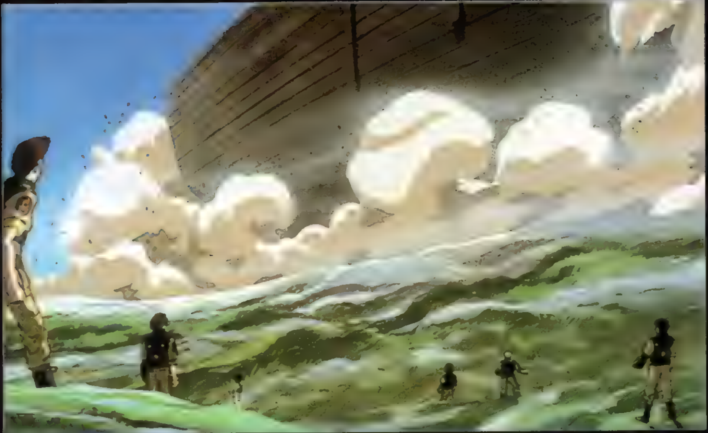


そして…突如あらわれた謎の宇宙船“箱船”と石板———。

脱出計画は完成していた。が、それは住民だけの物であり、ネオ・ケニアの動物達は星と共に死滅する運命にあった。…だが。



突然の箱船の出現に驚くレンジャー隊員。

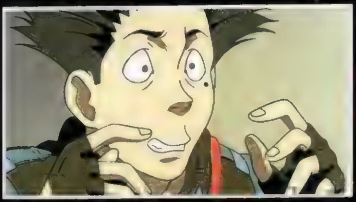


ビースチャンの長老は言う。「あれこそ、あんたらが見捨てたこの星の動物達を救うために、わしらの神が遣わした箱船じゃ！」…そう、落ちてきた石板にはこう書かれていたのだ。

> 告知
> 箱船ノ乗員求ム
> 男女各一名
> 動物集メニ自信ノ
> アル者ニ限ル　神様ヨリ

かくして、レンジャー隊を通じて箱船の乗員が募集された。それに志願したのは、リンダという名の少女。そして、彼女の幼なじみの少年・ケンも、なかば強引に箱船の乗員となる。はたして、彼らの行く先には何が待っているのだろうか？

志願した少女
リンダ



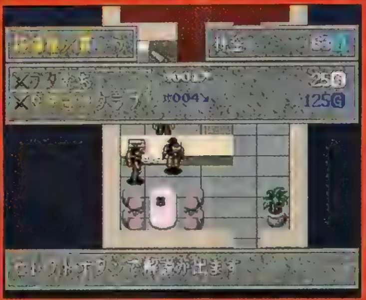
志願させられた(?)少年
ケン

たった2人で戦った少年と少女の物語である。

未だかつて、こんなにも異色づくめのRPGが存在しただろうか!?

『リンダキューブ アゲイン』は、今までのRPGとは一線を画す異色のゲーム。明確な「悪」の存在しないシナリオ、無気味だけどどこか愛敬のある動物たち、一癖も二癖もある登場人物…などなど、いわゆる"お約束"では語れない要素が満載なのだ。ではさっそく、このゲームのちょっと違う部分を見てみるとしよう。

▲フィールドなどはオーソ[illegible]な作りだが…？



▲シ[illegible]プで武器を買わなくても問題ない!?

●主人公
ケン

箱船の男性乗組員となる少年。[illegible]の自然を保護するレンジャー隊に所属しており、普段の行いからか「[illegible]」との異名を取る[illegible]

ケンには、性格に関しての明確な設定がされていない。これは、彼が主人公＝プレイヤーであり、ゲーム中に起こった出来事をどう判断して行動するかは、すべて彼に生命を吹き込むプレイヤー次第だからである。ケンは、この任務で何を見るのだろうか。声の出演：矢尾一樹。

Linda AGAIN は何かが違う 1

動物は倒すべき「敵」ではない？

フィールド上を動いている動物に接触すると戦闘になる。しかし、ここで倒してはダメ。ダメージを与えて抵抗する力をなくし、捕獲しなければいけないのだ。捕獲した動物は、箱船に登録することで"保護"される。そして、オスとメスを一匹ずつ保護すれば、後はその動物をどうしようとプレイヤーの自由。ネオ・ケニアの動物は、武器や防具、食用肉などに加工することができるほか、腹の中にアイテムを飲み込んでいたり、ただ単に高く売れたりとさまざまに活用することができる。このゲームでは、動物は貴重な資源なのだ。

▲基本は捕獲すること。ダメージを与えすぎると砕け散ってしまうのだ。

▲保護した動物は箱船で確認できる。コレクション的な楽しみ方も面白い。

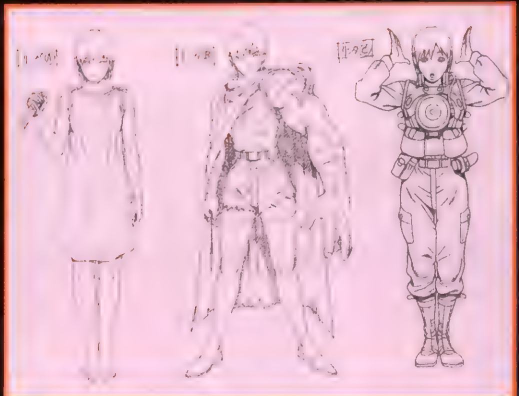
Linda AGAIN は何かが違う 2

パラレルワールドに存在する3人のリンダ

『リンダキューブアゲイン』には、全部で3本のシナリオがある。目的はすべて同じ、登場人物もほぼ同じだが、彼らを取り巻く境遇はすべて違っている。これはいわゆるパラレルワールドというもので、例えば、あるシナリオでは凶悪な殺人鬼だった人物が、別のシナリオでは自分を犠牲にして他人に尽くしていたりするのだ。ちょっとした行き違いで性格がガラリと変わってしまうという、人生の妙味のようなモノを味わえるぞ。また、シナリオAから順にクリアすることで、ゲームに隠された謎が明らかになっていくのだ。

◀シナリオ選択の画面。1つのシナリオは、12時間ほどで終わるのだ。

▼リンダも、それぞれのシナリオでこんなにも違うリンダになっている。



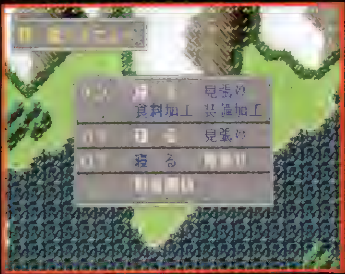
Linda AGAIN は何かが違う 3

物語が際立つリアルでシビアな世界

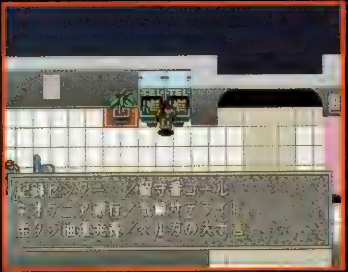
ゲーム中には、各種ショップや戦闘の頼もしいパートナーである猟犬などがシナリオの展開を助けてくれる。また、個人的な事情からケンやリンダをつけ狙う人、とてつもなく強い動物、雨や雪といった悪天候などがシナリオを妨害することもある。これらは別に特殊なモノではなく、我々が生きている現実にも存在しうるのだ。良いことばかりでなく悪いことも起こる、そんなリアルな世界だからこそ、説得力のあるシナリオが楽しめるのだ。

▲猟犬屋で買った犬は、一緒に戦って強くなる。

▲雨が降ると地形が変わり、移動しづらくなる。



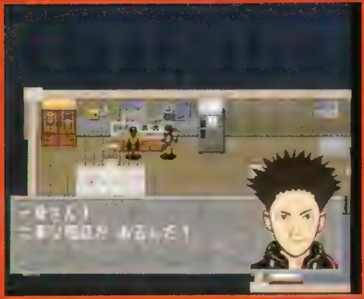
▲野営は便利だが、夜に動物に襲われることも。



▲電話を使えば、各種サービスを利用できるぞ。

シナリオAの冒頭部分をちょっとだけ紹介!

『リンダキューブ アゲイン』のすべてのシナリオは、ケンが箱船の乗員に立候補して登録するところから始まる。レンジャー隊の本部で説明を受けた後、箱船で乗員の登録を済ませたケンを待っていたのは、幼なじみのリンダだった。箱船の乗員となったことで、レンジャー隊初の女性隊員として活躍していたリンダは、すでにケンよりもレベルが上になっていたのだ。「私と一緒に歩くなら、せめてレベル3になってよね！」とキツく言われたケンは、動物集めをかねてレベルアップに出かけたのだった。



▲何かを覚悟したのか、真剣な表情のケン

▲ケンは箱船の乗員登録をした。すべてはここから始まる…

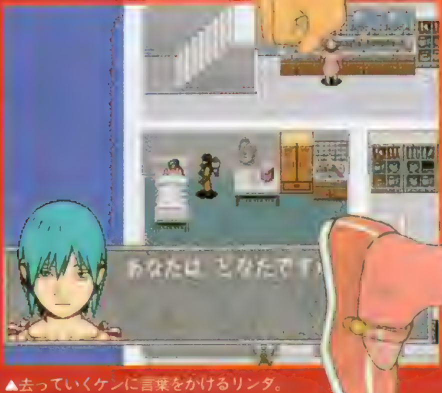
▲いろいろとキツいことを言っても、最後はケンにやさしい言葉をかけるリンダ

●ヒロイン
リンダ

箱船の女性乗組員に立候補した少女。隣の家に住んでいたケンとは幼なじみで、5才の時にリンダの方からプロポーズしたという、実に彼女らしい逸話を持っている。男勝りの豪快な性格で、口は悪いがプロポーションはバツグン。3本のシナリオではそれぞれ異なった境遇、性格で登場するが、どんな状況でもケンの恋人であることだけは変わりない。[illegible]を美味そうに食うさまが実に魅力的なんだそうだ。声の出演：高山みなみ

何が起こった!? リンダが突然記憶喪失に!

動物集めにはげむケンに、レンジャー隊の隊長ベンから「急いでホスピコの街の病院に行け」と連絡が入る。はたして、病院にはすべての記憶を失ったリンダがいた。なぜこんなことが？ 記憶回復の可能性を求めてエターナの街に向かうケン。はたして、リンダの記憶は戻るのか!?



▲去っていくケンに言葉をかけるリンダ。記憶がなくてもケンが好きなのか

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

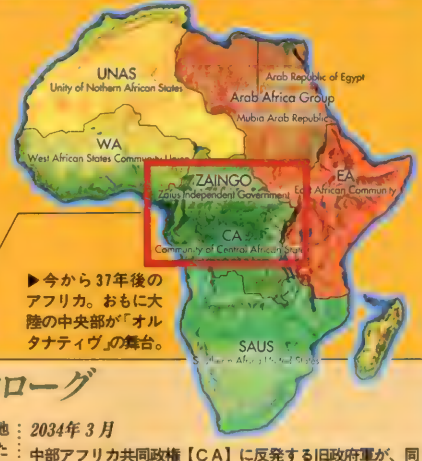
フロントミッションオルタナティヴ

夏予定 S・RPG ▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）／マウス

完全リアルタイムの戦闘システムに鋭く迫る。

近未来のアフリカでの紛争を迫真のリアリズムで描くリアルタイムS・RPG、『フロントミッションオルタナティヴ』。今回は、臨場感あふれるその戦闘システムに注目してみた。新たにボルトオンの存在が判明したWAW（ヴァンドルングヴァーゲン）の兵装から、ミッション時にプレイヤーが設定する細かな行動まで、詳しく紹介していくのでしっかりチェックしてほしい。また、以前に紹介したストーリー設定の一部が変更されている。右上の「プロローグ」を読んで確認しておこう。

戦場は2034年のアフリカ大陸



▶今から37年後のアフリカ。おもに大陸の中央部が『オルタナティヴ』の舞台。

プロローグ

21世紀初頭、アフリカ大陸は激しい混乱の中にあった。地球環境の悪化によって加速度的に進行した砂漠化が、新たな民族の移動と衝突を引き起こし、激化した内戦・紛争は大陸全土へと広がっていった。活動を凍結している国連にかわり、EC（ヨーロッパ共同体）、OCU（オシアナ共同連合）、ザーフトラなどが独自に調停軍を派遣し紛争を調停、分裂したアフリカの再建に協力する。アフリカ各国は、OAC（アフリカ統合機構）を設立し再建プランを協議する。

2030年

OACにより"アフリカ大陸共同国家計画"が発表される。EC、OCUの援助を得て、やがてアフリカ各地の共同体化と再開発が軌道に乗り始める。

2034年 3月

中部アフリカ共同政権【CA】に反発する旧政府軍が、同国北部に集結し、ザイアス独立政府【ZAINGO】の樹立を宣言。共同政権側に対し武力攻撃を開始した。強力な機甲部隊を組織した独立政府軍の猛攻に、戦力・訓練ともに劣る共同政権民兵軍は次々と撃破され、戦線の後退を余儀なくされた。圧倒的な戦力の差に打つ手のない共同政権側は南部アフリカ共同体【SAUS】に支援を要請する。

2034年 4月

事態を重く見た南部アフリカ共同体はOCUに協力を打診。OCUは対機甲兵器戦の切り札として、史上初の"戦闘用WAW部隊"を編成し、実戦への投入を開始した。

SET UP

多彩な兵装を駆使して最強のWAWを作れ！

作戦前のセットアップ画面では、プレイヤーが指揮する3小隊それぞれに、計4種類の兵装のセッティングを行う。慣れないうちは「簡易兵装」を使っての自動装備がカンタンだ。

メインアーム

WAWの主力兵器と言えるのが右手に装備する「メインアーム」。兵器によって性能が違い、選択時には左のように、そのグラフィックと詳細なデータを見ることができる。これは他の兵装も同様だ。

バックウェポン

主に左背部に装備する重火器で、圧倒的な攻撃力を誇る。ただし攻撃回数に制限があるので、長期戦ではある程度温存しておく戦略も必要になるだろう。

シールド

機体を守るための盾で、左腕に装備する。前面部には各小隊・機体を識別するナンバリングが施されている。

ボルトオン

攻撃・防御の両面で、補助的な役割を果たす兵装。作戦目的を把握し、最も効果的なものを選ぶことが重要だ。

- 予備弾倉 ……バックウェポンの弾を補給することができる
- オートバルカン …敵のミサイルを迎撃するバルカンポッド
- スモークディスチャージャー ……回避率を向上させる煙幕
- ナイトスコープ …………夜間戦闘での命中率を向上させる
- 赤外線制御装置 ………敵のミサイルの命中率を低下させる
- 高機動ユニット …回避率と移動力が上がるバーニアパック

 ©スクウェア ※画面はすべて開発中のものです。

MISSION

適切な指令が戦闘のカギを握る！

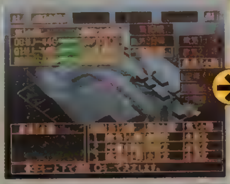
ここでは『オルタナティヴ』の最も重要なポイントである、作戦中の行動を紹介していく。通常、作戦は3小隊を駆使しておこなわれ、隊長であるプレイヤーが各小隊に指示を与える。そしてその内容は各WAWの学習機能に反映され、以降は命令なしでも同じ行動をとるようになっていくのだ。

◀作戦中はゲージでWAWの耐久力（赤）と活動時間（緑）をチェックできる。

進軍

作戦や戦闘目的にあわせて3つの小隊を移動させろ！

作戦を開始すると、各小隊は事前に設定した目標に向かって最短距離で移動していく。また、作戦ではヘリコプターや戦闘機などによる支援攻撃を行うことも可能だ。その際には、各小隊の進軍のタイミングを見はからって、支援攻撃をする場所と、作戦開始から何分後に攻撃するのかを設定する必要がある。進軍ルートは慎重に選んでいこう。


ターゲット選択

▲移動目標は1小隊につき3カ所まで設定できる。敵との位置関係をきちんと把握してルートを決めよう。

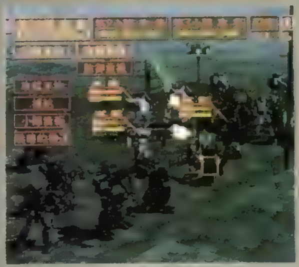
進軍開始

▲移動目標を設定したら進軍だ。ちなみに小隊の進軍ルートは、作戦中いつでも変更することができる。

戦闘

いよいよリアルタイムのバトル開始！全力攻撃か、それとも戦力の温存か？

戦闘中は各WAWに対し、2種類の大まかな戦い方を設定できる。敵の戦力が強大だったり、大きな被害を負った際には戦略的撤退も可能だ。


▲戦況をしっかり見きわめて、どちらの指示を与えるか決定しよう。

ACTION❶ 行動設定

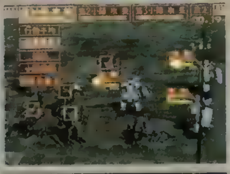
WAWの行動を、攻撃重視か防御重視かに選択できる。防御重視の場合は弾数を節約して攻撃することになる。

ACTION❷ 攻撃設定

攻撃を1体に集中させるか、全体に拡散させるかを選択する。強力な火器を持つWAWが敵にいる場合は、全機で集中攻撃して早めに撃破。敵小隊の戦力が低めだったり、全体的に弱っている状態だったら、拡散攻撃で一気にせん滅をはかろう。

集中攻撃

▲カーソルで敵1機を選び、集中砲火を浴びせる。


拡散攻撃

▲周囲の敵機すべてに対して均一に攻撃する。

補給

タイミングを見きわめ、傷付いた機体には「補給」だ！

戦闘中でも、小隊が補給班と接触することで、バックウェポン用の弾倉とシールドを補給することが可能だ。

▼弾切れ時には即補給を！

作戦結果

隊長の能力が問われる瞬間。戦果は……？

プレイヤー機が生き残っている状態で作戦目的を果たせば、ミッションクリアだ。敵撃破数、被害状況、クリア時間などにより、クリア後に支給される物資（兵装など）のグレードが変化する。重要!!。

作戦成功

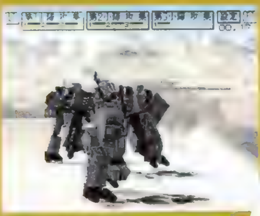
▲より良い兵器を手に入れるために、最小限の被害で最大限の戦果をめざそう。

作戦失敗

▲プレイヤー機が撃破されると作戦失敗になる。戦略的撤退をした場合も同様だ。

Check! 臨場感あふれるリアルな視点！

迫真のカメラワークが魅力の本作だが、戦場をさまざまな角度からとらえた通常画面に加え、主人公のコクピットから見た画面も存在することが判明！　2つの視点は切り替えが自由だ。好みや戦局にあわせて選んでいこう。



大迫力！「コクピットVIEW」

▲▶パイロット気分が味わいたい……やはりコクピットVIEW。目前に敵が迫る様子は迫力……

キミはもう見たか？「スクウェアPREVIEW2」

◀ムービーかと思いきや、これが実際の……

すでに発売済みの「ファイナルファンタジータクティクス」に付いている「スクウェアPREVIEW 2」。この体験版では、「オルタナティヴ」の世界の一端を味わうことができる。必見！

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

メカや世界設定だけでなく、ハードなストーリーも魅力の『フロントミッション』シリーズ。この『〜セカンド』でも、数々のミッションをこなしていく中で、主人公アッシュを巡る、熱いストーリーが展開されるぞ。今回は第1章の結びとなるミッション4を公開。新たな人間模様が見られるのだ。

ミッション最新情報 序盤のヤマ場となるミッション4を紹介!!

第1章の幕引きともいうべき序盤戦のヤマ場、ミッション4の詳細な情報が入ってきた。今回は、このミッションに関する新情報を中心に紹介。また、ミッション1〜3のおさらいも合わせて紹介するので、ストーリーの流れを把握しておこう。しかし、物語はまだまだ始まったばかり。今後、さらに大きく動いていくことになるぞ。

フロントミッション セカンド	
秋予定 S・RPG	▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)

ミッション1〜ミッション3を振り返る

ミッション1 燃えるリミアン基地からの脱出

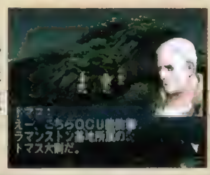
夜のリミアン基地を突如襲ったクーデター軍。応戦に出たアッシュたちだが、大量の敵に苦戦を強いられる。そこで、仲間のグリフが自らオトリとなって突撃。そのすきに、アッシュたち3人は基地の脱出に成功する。

▲革命軍による熾烈な攻撃に、グリフが決死のオトリ作戦を決行。

▲やむを得ずアッシュたちは、グリフを残して脱出する。

ミッション2 バタリの森で仲間との出会い

ラジオで国内は革命軍に完全に占領されたことを知ったアッシュたちは、国外脱出を目指して一路国境を目指すことになる。その途中、バタリの森で革命軍に囲まれたOCU機と遭遇。これを救助して、トマスらダル・スタッグスの3人と合流する。そして、トマスの提案で、彼の知り合いを頼って首都ダカへと向かうことになる。

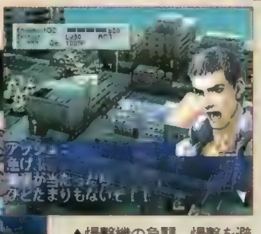


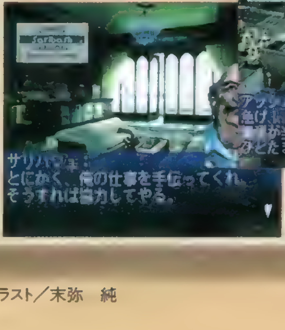
◀▲国境は警戒が厳しいので、首都ダカへ向かうことになる。

ミッション3 爆撃を避けつつトラックを守れ!

首都ダカに着いたアッシュたちを待っていたのは、バーグ運輸のボス、サリバシュ。彼は、国外脱出の手伝いと引き替えに武器密輸の手伝いを要求してくる。アッシュたちは、この要求を飲み、爆弾の雨をかいくぐりながら任務を遂行する。

▼武器を積んだトラックを守りながら戦うことに。



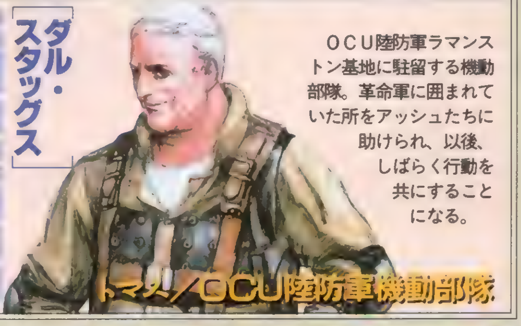


▲爆撃機の急襲。爆撃を避けながら、一刻も早く戦闘区域を離脱しよう。

KEYWORD ○キーワード アロルデシュ革命軍

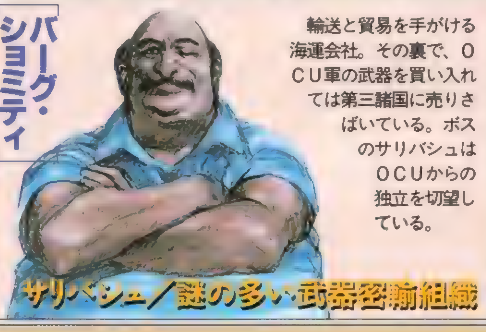
OCUからの独立のため突如蜂起したアロルデシュ国軍。彼らは自らを革命軍と名乗り、各地のOCU駐留基地を襲撃。わずか一晩で国内を完全に制圧してしまった。首謀者はヴェン・マッカージェとされている。

KEYWORD ○キーワード ダル・スタッグス



OCU陸防軍ラマンストン基地に駐留する機動部隊。革命軍に囲まれていた所をアッシュたちに助けられ、以後、しばらく行動を共にすることになる。

KEYWORD ○キーワード バーグ・ショミティ



輸送と貿易を手がける海運会社。その裏で、OCU軍の武器を買い入れては第三諸国に売りさばいている。ボスのサリバシュはOCUからの独立を切望している。

 ©スクウェア キャラクターイラスト／末弥 純

ミッション4（イントロダクション）

国外脱出！ 敵の追撃をかわし、ヘリに乗り込め！

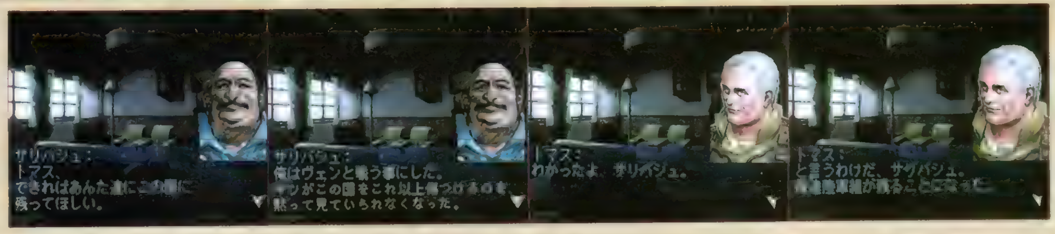
アッシュたち、ついに国外へ脱出！ ここで物語は大きな転機を迎えることになる！

国外脱出計画

ドゥカンディでは、サリバシュがアッシュたちの国外脱出の手はずを整えていた。南に下った海岸に行けば、ＯＣＵ海防軍の制海艦が救助してくれるという。

サリバシュの願い

同じ祖国の独立を願う者として、ヴェンのやり方が許せないサリバシュは、戦うことを決意。これを受け、ダル・スタッグスの3人は国に残ることを決意する。

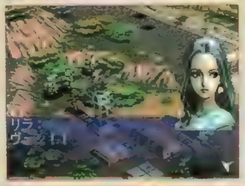


バトル

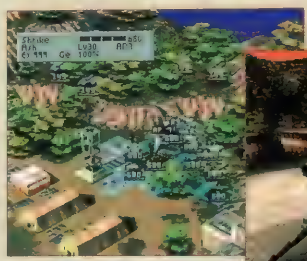
海岸でヴェンが待ち伏せ！

サリバシュの娘リラの案内で救助ポイントまでやってきたアッシュたち。安堵感からつい気を緩めたそのとき、突然革命軍のヴァンツァーが襲撃。ヴェンの部隊が待ち伏せしていたのだ。行動を読まれたのか、それとも情報が漏れたのか？ ともあれ、救助のスリングヘリが来るまで持ちこたえなければならない。沈みゆく夕日を背にヴァンツァー同士が激突する！

◀ついに姿を見せた、革命軍の首謀者ヴェン。



◀案内役のリラも、ヴァンツァーで戦ってくれる。



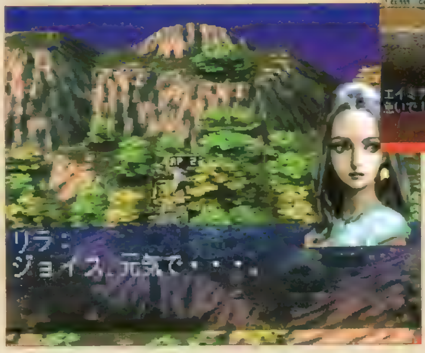
▲障害物が多く、川もあって動きにくいマップ。

▶海岸線での戦闘シーン。夕刻の情景がきれいだ。

エピローグ

スリングヘリで国外脱出

しばらく敵と戦っていると、やがて浅瀬に救助のスリングヘリが到着する。しかし、ヘリは非武装なので戦線まではやってこない。脱出を目指すアッシュ、エイミア、ジョイスの3人は自力でヘリまでたどり着かなければならない。浅瀬の移動中をねらい撃ちされないよう、急いでヘリに乗り込もう。3人が無事ヘリに隣接すれば、マップ終了となるぞ。



ヘリに乗り込め！

◀▲浅瀬とはいえ、水の上では移動力が大幅にダウンする。国に残るトマスらのユニットで、うまく援護しよう。

そして物語は次なるステージへ

無事国外へ脱出したアッシュたち。しかし国内の戦乱はまだ続く。国に残ったトマスらは？ 敵に捕まったグリフは？ 物語は、新キャラが続々登場する、次なる展開へ続く！

ドゥカンディの街には 闘技場が！

国外へ脱出する前に立ち寄るドゥカンディの街に、前作『フロントミッション』でもおなじみの闘技場があったのだ。ミッション4を開始する前に、ここで腕試しを兼ねて闘技場に参加することができるぞ。今回の闘技場では、前作での1対1モードの他、複数同士で戦うチームバトルモードがあるらしい。詳しくはまだ不明だが、情報が入り次第お伝えしていくぞ！

▼ドゥカンディでのひととき。街でロズウェルらが闘技場を発見。

▼ちょっと骨休みのつもりで、闘技場での戦いに挑戦してみよう。

果たしてどんな敵が？

実用性バツグンのデータ集!!

ラングリッサーI&II

ひとまずシナリオ攻略をお休みして今回はデータ集をお届け！　クラスチェンジチャートと覚えられる魔法、それに雇える兵の一覧表を大公開だ。

ラングリッサー I & II	
夏予定 SLG	▶¥5,800　限定版¥6,800　▶メサイヤ
	▶MC（2ブロック）

『I』『II』に登場するキャラのクラスチェンジチャート一覧

各キャラクターはレベルが10になるごとにクラスチェンジが可能になる。その過程をまとめた一覧表をドーンと掲載だ。ただし、これがすべてではない。最終クラスの先には隠されたクラスも用意されているらしいぞ。どんなクラスがあるのか探してみよう。

ラングリッサー

キャラ			
【レディン】	ファイター	シルバーナイト／ロード	ナイトマスター／グランナイト／ソードマスター／ジェネラル
【ナーム】	ファイター	ホークロード／ロード	ドラゴンロード／ナイトマスター／グランナイト／ジェネラル
【テイラー】	パイレーツ	キャプテン／シルバーナイト	サーペンロード／グランナイト
【ジェシカ】	ウォーロック	ソーサラー／バラディン	アークメイジ／グランナイト／ハイプリースト／セージ
【クリス】	シスター	クレリック／パラディン	ハイプリースト／セージ／アークメイジ／グランナイト
【ソーン、ホーキング、アルバート】	ファイター	シルバーナイト／ロード	ナイトマスター／ジェネラル
【ランス】	ファイター	シルバーナイト／ホークロード	ソードマスター／ナイトマスター／ドラゴンロード／グランナイト

ラングリッサーII

キャラ				
【エルウィン】	ファイター	ロード／シルバーナイト	ハイロード／ソードマン／ハイランダー	セージ／ジェネラル／ソードマスター／ナイトマスター
【ヘイン】	ウォーロック	ソーサラー／バラディン	メイジ／セイント／プリースト	アークメイジ／セージ／ソードマスター／ハイプリースト
【リアナ】	シスター	クレリック／パラディン	プリースト／セイント／メイジ	ハイプリースト／セージ／アークメイジ／ソードマスター
【アーロン】	ファイター	ロード／パラディン	ハイロード／ソードマン／セイント	レンジャー／ソードマスター／セージ／ドラゴンロード
【スコット】	ナイト	ロード／シルバーナイト	ハイロード／ソードマン／ハイランダー	ジェネラル／ソードマスター／ナイトマスター／ドラゴンロード
【レスター】	パイレーツ	キャプテン／アサシン	ドラゴンナイト／サーペンナイト／ソードマン	ドラゴンロード／サーペンロード／ナイトマスター／ソードマスター
【シェリー】	ホークナイト	ホークロード／ロード	ソードマン／ドラゴンナイト／ユニコーンナイト	レンジャー／セージ／ドラゴンロード／ナイトマスター
【キース】	ホークナイト	ホークロード／ロード	サーペンナイト／ドラゴンナイト／ハイロード	サーペンロード／ドラゴンロード／ナイトマスター／ジェネラル
【ロウガ】	グラディエーター	シルバーナイト／アサシン	ハイランダー／ソードマン／ハイロード	ナイトマスター／ソードマスター／ジェネラル／レンジャー
【ソニア】	ナイト	アサシン／シルバーナイト	ソードマン／メイジ／ハイランダー	ジェネラル／ソードマスター／アークメイジ／ナイトマスター
【エスト】	スキュラ	サーペント／リッチ	フェニックス／クラーケン／サキュバス	グレートドラゴン／イエルムンガルド／バンパイアロード／アイアンゴーレム
【オスト】	ウェアウルフ	ケルベロス／デュラハン	フェニックス／ミノタウロス／リビングアーマー	グレートドラゴン／マスターディーノ／アイアンゴーレム／バンパイアロード
【レオン】	ナイト	ロード／シルバーナイト	ハイロード／ソードマン／ハイランダー	ジェネラル／ソードマスター／ナイトマスター／ロイヤルガード
【バルガス】	ファイター	ロード／アサシン	ハイロード／ソードマン／サーペンナイト	アークメイジ／ジェネラル／ソードマスター／サーペンロード
【イメルダ】	ウォーロック	ソーサラー／アサシン	メイジ／セイント／ソードマン	ザーヴェラー／アークメイジ／セージ／ソードマスター
【エグベルト】	ウォーロック	ソーサラー／ネクロマンサー	セイント／メイジ／サモナー	ジェネラル／セージ／アークメイジ／ザーヴェラー

 ©NCS

各クラスで覚えられる魔法と雇える兵一覧

クラスチェンジ後、それ以前に使えた魔法や雇えた兵は、その後のクラスでも引き継がれる。ここに掲載した一覧表は、左ページのクラスチェンジ表と対応しているので、クラスチェンジが可能になったら2つの表を見ながらじっくりと検討。魔法や雇える兵の重複を避けるように次のクラスを決めていこう。

◀次のクラスのデータをしっかり確認しておくこと。

ラングリッサー

タイプ	クラス	会得魔法	雇える兵
歩兵	ファイター	なし	ソルジャー
	ロード	ヒール1	パイク、ソルジャー
	パラディン	ターンアンデッド、ヒール1、プロテクション、レジスト	モンク
	ソードマスター	クイック	グレナディーア、バリスタ、ファランクス
	ジェネラル	ヒール1	グラディエーター、ファランクス
騎兵	シルバーナイト	なし	ソルジャー、ランサー
	ナイトマスター	アタック1	ロイヤルランサー、ドラグーン、ハイエルフ
	グランナイト	ソーン、アースクエイク	トルーパー、ソルジャー、グリフォン
飛兵	ホークロード	なし	バット
	ドラゴンロード	ファイアボール	エンジェル、ドラグーン、ロイヤルランサー
水兵	パイレーツ	なし	マーマン
	キャプテン	なし	リザードマン、エルフ
	サーペンロード	アタック1	リヴァイアサン、ファランクス
魔法使い	ウォーロック	ファイアーボール、アタック1	ソルジャー
	ソーサラー	ファイアーボール、ミュート、アタック1、デクライン	エルフ
	アークメイジ	アースクエイク、メテオ、アタック2、デクライン	ハイエルフ、バリスタ
僧侶	シスター	ターンアンデッド、ヒール1	モンク
	クレリック	ターンアンデッド、フォースヒール1、ヴァルキリー召喚	モンク
	ハイプリースト	ヒール2、フォースヒール2、ドラゴン召喚、プロテクション2	クルセイダー、ハイエルフ
	セージ	アースクエイク、レジスト、ソーン、アゲイン	クルセイダー、バリスタ

ラングリッサーII

タイプ	クラス	会得魔法	雇える兵
歩兵	ファイター	なし	ソルジャー
	パラディン	ターンアンデッド、ヒール1、プロテクション1、レジスト	モンク
	ロード	ヒール1	ソルジャー、パイク
	ハイロード	ヒール1	ファランクス
	ソードマン	なし	バンディエット
	ソードマスター	クイック	グレナディーア、ファランクス バリスタ
	ジェネラル	ヒール1	グラディエーター、ファランクス
騎兵	ナイト	なし	ランサー
	シルバーナイト	なし	ソルジャー、ランサー

タイプ	クラス	会得魔法	雇える兵
騎兵	ハイランダー	なし	ドラグーン、フェアリー、ハーピー
	ユニコーンナイト	ヒール1	ドラグーン、モンク
	ナイトマスター	アタック1	ロイヤルランサー、ドラグーン、ハイエルフ
	ウェアウルフ	なし	ウルフマン
	ケルベロス	ファイアーボール	ヘルハウンド、ウルフマン
	マスターディーノ		ボーンディーノ、エレメンタル、スペクター
飛兵	ホークナイト	なし	ハーピー
	ホークロード	なし	バット
	ドラゴンナイト	なし	グリフォン、エンジェル
	ドラゴンロード	ファイアーボール	エンジェル、ドラグーン、ロイヤルランサー
	フェニックス	ファイアーボール	ガーゴイル
水兵	パイレーツ	なし	マーマン
	キャプテン	なし	リザードマン、エルフ
	サーペンナイト	なし	リヴァイアサン、バリスタ
	サーペンロード	アタック1	リヴァイアサン、ファランクス
	スキュラ	チャーム	リザードマン
	サーペント	なし	リザードマン、バット
	クラーケン	ファイアーボール	ガーゴイル
	イェルムンガルド	なし	オーガ
盗賊	グラディエーター	なし	バーバリアン
野武士	アサシン	なし	ソルジャー、バーバリアン、
	レンジャー	トルネード、ブラスト、チャーム	なし
魔法使い	ウォーロック	ファイアーボール、アタック1	ソルジャー
	ネクロマンサー	サンダー、サラマンダー召喚	ダークエルフ
	ソーサラー	ファイアーボール、ミュート、アタック1、デクライン	エルフ
	メイジ	ブラスト、ブリザード、アタック2、デクライン	バリスタ
	サモナー	サンダー、トルネード、アイアンゴーレム召喚	ダークエルフ
	アークメイジ	アースクエイク、メテオ、アタック2、デクライン	ハイエルフ、バリスタ
	サーヴェラー	ブラスト、アタック2、デーモンロード召喚	ウィッチ、バリスタ
僧侶	シスター	ターンアンデッド、ヒール1	モンク
	クレリック	ターンアンデッド、フォースヒール1、ヴァルキリー召喚	モンク
	プリースト	ヒール2、フォースヒール1、プロテクション2、レジスト	クルセイダー
	セイント	クイック、スリープ、プロテクション2、レジスト	クルセイダー
	ハイプリースト	ヒール2、フォースヒール2、ドラゴン召喚、プロテクション2	クルセイダー、ハイエルフ
	セージ	アースクエイク、レジスト、ソーン、アゲイン	クルセイダー、バリスタ
不死	リッチ	ファイアーボール、クイック、アタック	レイス、ダークエルフ ゾンビ
	デュラハン	なし	レイス、ゾンビ
	リビングアーマー	なし	エレメンタル、スケルトン
	バンパイアロード	メテオ、チャーム、レジスト、デクライン	アークデーモン、スペクター
魔族	サキュバス	ファイアーボール、チャーム、アタック2、レジスト	アークデーモン、レイス
竜族	グレートドラゴン	ファイアーボール	ガーゴイル、アークデーモン
歩兵	ミノタウロス	なし	オーガ、ゴーレム
機兵	アイアンゴーレム	なし	ゴーレム、エレメンタル、スペクター

機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

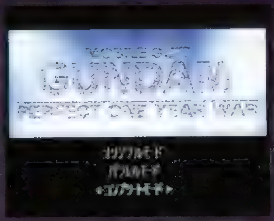
パイロットの育成が可能なコンプリートモードを直撃!!

機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR	
7/31 SLG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC（4ブロック）／マウス／2P対戦可

今まで謎に包まれていた第3のプレイモード、コンプリートモードの全貌が明らかになった！　ゲームの流れに沿って、内容を細かく解説していこう。

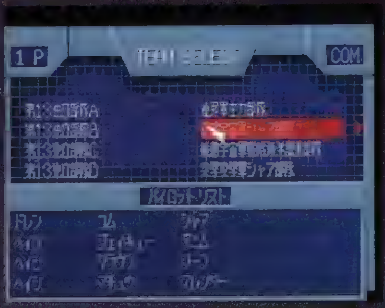
SET UP まずは自軍を選んでキャラを配置

さっそくコンプリートモードの流れを順番に紹介していこう。まず最初は自軍の選択から。連邦軍、ジオン軍合わせて12の部隊が用意されているので、その中から選んで決定しよう。次に戦場となるマップを選択。最後にパイロットを配属し、出撃MSを決めれば戦闘開始となる。ちょっと面倒な印象を受けるかもしれないが、実際にプレイしてみるとこれが意外と簡単なのだ。戦闘が始まると、当然設定を変更することはできなくなるので、ここでしっかり決めておくように！

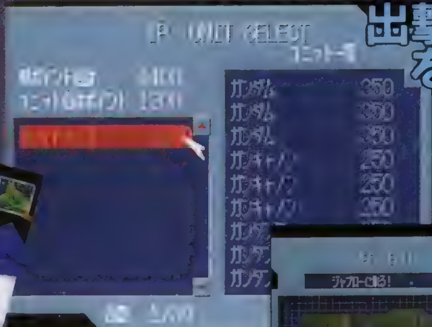


▲今回、初紹介のコンプリートモードは、今まで紹介してきたオリジナルモード、パラレルモードと違って、好きなように部隊を編成できるのだ！

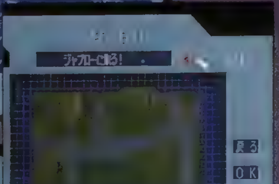
▼連邦軍、ジオン軍とも、1つの部隊の人数は12人。使いたい部隊を選んで決定だ



出撃MSを決定



◀出撃ユニットの総数は合計ポイントの分だけ。



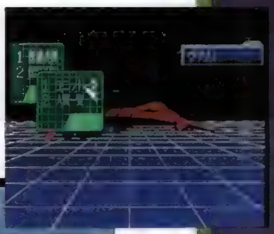
▲選んだマップによって敵MSは決まっている。

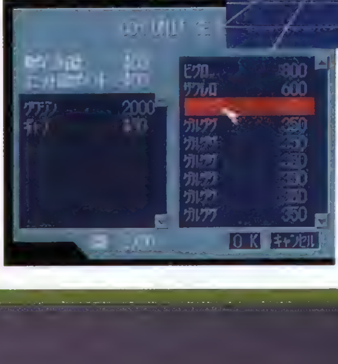
いざ勝負！

◀プレイヤー側は必ず連邦側のMS、敵側はジオン軍のMSを操作して戦うのだ。

敵軍の設定も自由自在

敵（COM側）の部隊の設定もプレイヤーが行うことが可能だ。このとき出撃MSやパイロット、それに敵艦の艦長などを細かく変更しておくと、戦闘時の展開がより楽しくなる！　バリバリ変更し、原作にはない設定で楽しんでみよう。





◀▲敵を多く設定すると入手経験値が増加。そのかわり戦いは激化してしまうぞ。

Let's BATTLE 戦闘方法は通常モードと同じ 敵を倒して経験値を稼げ

基本的な戦闘方法はオリジナルモードやパラレルモードとまったく同じ。自軍のユニットを移動させせつつ、マップ内の敵を攻撃していくのだ。ただしこのモードでの勝利条件は、つねに敵の全滅となっている。MSから戦艦まで、すべての敵を撃破して勝利をつかめ！

▶各パイロットは、敵を攻撃したときに入手できる経験値によってレベルアップしていく。

▲◀戦闘が始まったら、まずMSを出撃させること。敵の側まで移動し、武器を選んで攻撃だ。

設定しだいでこんな戦いも実現

艦長とMSのパイロットは、戦闘直前に必ずセリフが入るようになっている。そのため、設定の段階で敵艦の艦長をハロにしたり、MSのパイロットをカツ、レツ、キッカなどに変えておくと、原作では絶対にありえなかった展開になって楽しいのだ。

▲マッシュ、オルテガ、ガイアの3人をガンダムに乗せて……

白い3連星見参！

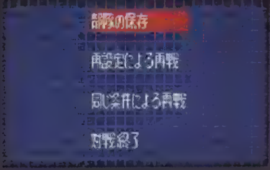
◀黒い3連星ではなく、白い3連星の誕生だ ドムよりも高性能のガンダムを得た3人はとまどい気味？

アムロのギャンもキョーレツ！

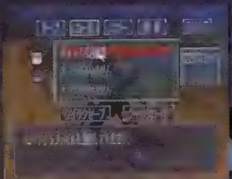
◀アムロをギャンに乗せるなど、原作ではありえない組み合わせをしてみても楽しいのだ

END データをセーブして友だちと対戦だ！

戦いの記録はメモリーカードにセーブすることができる。そのメモリーカードを友だちと持ち合えば、2人で対戦することも可能なのだ。お好みのパイロットをガンガン育てまくり、夢のLV.99を目指せ！



◀戦闘後には設定を変更したり、そのまま再戦することもできる



▼2P対戦は育てたキャラの自慢大会になる。友だちに負けないくらいに育てておこう

▲セーブシステムも親切設計てウレシイ限り。

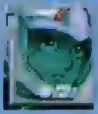
育成できるパイロット一覧

「直感力（ニュータイプ指数）」と「MS、MA操作能力」で選んだ各軍の有能パイロットベスト5も大公開だ。

連邦軍

有能パイロットBEST 5

1 アムロ・レイ



2 スレッガー
3 カイ
4 リュウ
5 セイラ

連邦軍のパイロットは、右の「有能パイロット」たちと合わせて全部で31人。やはり、一番有能なのはニュータイプのアムロだった。ちなみに彼の「直感力」は連邦・ジオン、全部のキャラの中でトップ！　育てれば、まさに無敵となってくれるハズ。

ブライト	マーカー	オスカ
ミライ	ジョブ・ジョン	ハロ
フラウ	ハヤト	マクシミリアン
ハンマス	サンマロ	オムル
マサキ	ハワド	
カル	カツ	
レツ	キッカ	
レビル	パオロ	
マチルダ	ワッケイン	
リード	シン	
フムラウ	ウッディ	

ジオン軍

有能パイロットBEST 5

1 ランバ・ラル

2 シャア
3 シャリア
4 トクワン
5 ララア

ジオン軍のパイロットは、全部で52人。ただし、表内の右下「兵士」は、この人数に含まれていない。「兵士」は、いわゆる一般兵のことで、それぞれにパラメータは多少違うが、決まった名前がない。育ててもむなしいだけかもしれないぞ（笑）。

ドレン	コム	ジェイキュー
クラウン	マチュウ	デニム
ジーン	スレンダー	ブーン
アカハナ	クラフト	マーシー
ボラスキニフ	ハンブル	ハモン
クランプ	ギーン	タチ
イリューシン	トルガン	ミサキ
アコース	コズン	ステッチ
コンスコン	カヤハワ	マ・クベ
ウラガン	カラハ	マジソン
マリガン	デミトリー	バタシャム
シムス	ガルマ	ビービー
ガバラ	ゲビル	バムロ
バイソン	クリンク	デラミン
マーチ	ガイア	オルテガ
マッシュ	バロム	兵士（複数）

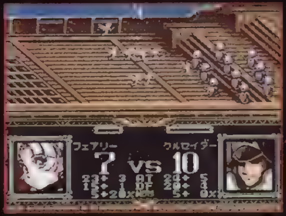
C創通エージェンシー・サンライズ　Cバンダイ1997

PlayStation
© 1997 NCS
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・エンタテインメントの商標です。
MASAYA　NCS 日本コンピュータシステム株式会社

STORY

ラングリッサーI
"ラングリッサー"を守るバルディア王家と、世界制覇を企むダルシス帝国との戦乱のひぶたがきっておとされた…。

ラングリッサーII
伝説の聖剣"ラングリッサー"に対する"アルハザード"を闇の王子ボーゼルが手にし、大陸統一の野望を果たそうとしているが…。



ラングリッサー予約キャンペーンのお知らせ

「ラング I & II」または「ラングIV(サターン版)」のスペシャルパッケージ版をお店で予約して買うと、「ラングリッサーIII特製ピンバッジ3個セット」をもれなくプレゼント！他では手に入らない、オリジナル・ピンバッジ3個セットをゲットしろ！

※サターン版「ラングリッサーIVスペシャルパッケージ」には、「ラングリッサーIV特製ピンバッジ3個セット」が付いています。

応募の方法
1. お店で予約（応募用紙に、予約したお店の承認印を押してもらう。）
2. 「I & II」または「IV」を購入する（商品のたすき部分に付いている応募券を切り取り、応募用紙の所定の位置に貼る。）
3. 応募用紙と500円分の切手を封筒に入れ、ポストへ投函

応募の宛先：〒104 東京都中央区銀座4-11-3 （株）アートピース
応募の締切：ソフトの発売日から1ヵ月後の消印有効。

ラングリッサー予約キャンペーン応募用紙

（この応募用紙はコピーしてもご使用になれます。）

ラングリッサーIII特製ピンバッジ3個セットプレゼントに応募します。

●お名前（フリガナ）

●ご住所　〒

●電話番号　（　　　　）

この応募用紙をゲームソフト取り扱い店にお持ちいただき、ソフトの購入予約をして下さい。

(注) お店の承認印、応募券、500円分の切手が全て揃っているか確認の上、ご応募下さい。

お店の承認印を押して下さい。

応募券を貼って下さい。

PlayStation
悠久幻想曲
ゆう きゅう げん そう きょく
近ごろHAPPYありますか？
きょう、ちょっとしたイザコザがあった。
キッカケはほんのささいなことだったんだけど…
一生懸命になると、自分しか見えなくなるんだよね。
でも、仕事が片づく頃にはみんないい顔してた。
心の底では、信頼しあってるから。だって仲間だもん。
エンフィールドは、今日も1日HAPPYでした
プレイステーション版
8月28日
発売予定
定価 5,800円（税別）
キャラクターデザイン
moo
ストレスなしでとことん楽しめる、気配りシステム。
アニメーション
クオリティの高い、美しいアニメーションは必見の価値あり。
ステータス画面
ノイローゼや病気など、仲間のステータスや能力がひと目で確認できる。
パーティー画面
パーティー全員の感情や、成功あるいは失敗したイベントを一括チェック。
MAP
かわいいSDキャラが、パーティー全員の居場所や動きを教えてくれる。
セルワーク：JCスタッフ
ラジオドラマ放送決定！
「子安、氷上のゲムドラナイト」 日時 7月6日～（毎週日曜日）
TBS・HBC 深夜25:00～25:30 MBS 21:25～21:55
RKB毎日放送 深夜24:40～25:10
（ゲームオリジナルキャスト・脚本によるインタラクティブラジオドラマ）
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Starlight Marry／Media Works Inc.
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

すべての大人を熱中させる、
シミュレーション・ゲームの新ジャンル。
NET YOU
【netju:】
常識やぶりに夢中になろう。
PlayStation
ロッククライミング
未踏峰への挑戦
TM
アルプス編
ROCK-CLIMBING
The challenge to the virgin peak.
version Alps
'97年7月25日発売予定
標準価格6,800円(税抜)
垂直の岩壁──わずかな裂け目と数センチの突起。
その選択がクライマーの運命を分かつ。
本格的ロッククライミングシミュレーション!!
©1997 NET YOU
マークおよび "PlayStation" は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 51

CONTENTS

エルフを狩るモノたち―花札編―
初恋ばれんたいん
JetMoto
あやかし忍伝　くの一番
大航海時代外伝
マイホームドリーム
子育てクイズ　マイエンジェル
ROBO・PIT2
マスター・オブ・モンスターズ
ワールドネバーランド
卒業VACATION
ロッククライミング その他

エルフを狩るモノたち―花札編―

8|28(予) TBL
▶¥5,800
▶アルトロン
▶MC（1ブロック）

あの、世にも迷惑な3人組（＋1）が、今度はPSでエルフを脱がす！
「エルフを狩るモノたち」のキャラクターが繰り広げる、一風変わった「花札」が登場するぞ!!

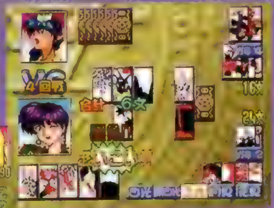
呪文のカケラを探すため、勝って脱がして脱がしまくる♥

▲街中だろうと問答無用！日本に帰るためには脱がして脱がして、脱がしまくって呪文のカケラを集めるのだ。

惜しまれつつも放映終了した人気アニメ「エルフを狩るモノたち」が、とってもコミカルな花札ソフトになって帰ってくるぞ！　花札そのものは本格的だが、プレイヤーキャラが淳平、律子、愛理の3人組とくれば、普通の花札で終わるわけがない！　この作品ならではの♥♥♥なシーンもバッチリなのだ!!

遊べるゲームは3つ

かなりメジャーな「こいこい」はもちろん、麻雀のような「花合わせ」、ブラックジャックのような「おいちょかぶ」といったマイナーゲームも遊べるぞ。ストーリーモードでは、相手がゲームを選ぶけれど、フリー対戦ではプレイヤーが自由に選べるのだ。



◀▲おなじみのキャラが花札で対戦。このどこかミスマッチな感じが「エルフ〜」らしくていいかも。

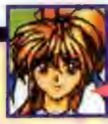
充実の3モード

手応え十分の2つのモードに加え、ていねいな"花札解説モード"つき！　これで初心者でも気軽にプレイできるぞ。

ストーリーモード

アニメや原作を元にアレンジしたストーリーが展開する。淳平、律子、愛理の3人組が、日本に帰るために花札勝負に勝ってエルフを脱がしていくのだ。果たしてその結末はどうなるのか？　ゲームでしか見られないオリジナルシーンもあるので、エルフ・ファンは要チェックだ。

▶マンドラゴラエルフの背中に呪文のカケラが！　これでまた日本帰還に一歩近づいた!?



フリー対戦モード

セルシアをはじめ8人のCOMキャラと、好きなゲームで対戦できるぞ。ルール設定も自由なので、時間制限がきつくて苦手だったキャラとじっくり対戦することもできる。なにかと練習に役立つモードなのだ。

▲律子のリアクションが楽し過ぎ（笑）。

▶アニメでおなじみのキャラが勢ぞろい。

花札ルール解説

花札の語源から始まっていろいろなウンチクを、淳平＆律子の漫才コンビが紙芝居風に教えてくれるぞ。また、「こいこい」、「花合わせ」「おいちょかぶ」のルールは実例付きで説明してくれるので初心者も大安心。あがり役についても詳しく説明してくれるぞ。

▶これなら「脳味噌筋肉」の淳平でも理解できるぞ。バックにはアニメのオープニングが……。

©1997 ALTRON CORPORATION ©矢上裕／メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー

初恋ばれんたいん

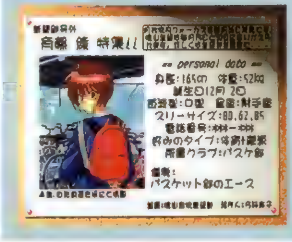
7月下旬(予) 恋愛SLG
▶¥5,800
▶ファミリーソフト
▶MC(1ブロック) マウス

高校２年の始業式から卒業までの２年間、恋に部活に勉強に、自分を磨いて女の子にモテモテ!? 淡くて甘くてどこか切ない“初恋”をテーマにした恋愛SLGが登場するぞ!

一度きりの初恋……高校生活の思い出を作ろう♥

このゲームは、誰でも一度は経験する“初恋”をテーマにしたＳＬＧだ。プレイヤーは悩み多き高校生（２年生）となって、卒業までの２年間にさまざまな女の子たちと出会う。女の子たちは、あこがれの先輩や妹のような後輩、仲の良い幼なじみなど、みんな魅力的な子ばかり。目的の女の子のハートを射止めるためには、普段の会話や休日のデートが大切なのだ。基本的には休日スケジュールと平日スケジュールの繰り返しとなるので、常に部活や勉強で自分を磨いて彼女を振り向かせよう。

新聞部から女の子情報Get!!



女の子の電話番号を知るため、新聞部から有料で(笑)情報を提供してもらう。そして休日に電話をかけることで、初めてデートに誘えるようになるぞ。もちろん、自分の評判を聞くこともできるのだ。

ゲームの流れに沿ったスケジュールを組もう!!

休日スケジュール♥

日曜日や祝祭日には、以下に紹介する２種類のスケジュールが実行できるぞ。休日にしかできないことが山ほどあるので大忙しだ。

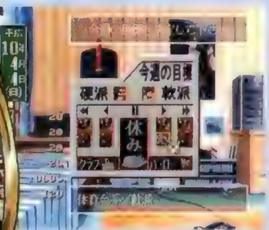
休日モード 部活? アルバイト? それともデート?

午前中には、デートのチャンス! 女の子に電話して、デートに誘えるのは休日だけなのだ。もちろん勉強や運動、バイトなどで不足している能力を鍛えることもできるぞ。

▲“夏祭り”のような季節限定のデートイベントもある。

自宅モード 来週の行動予定は慎重に決めよう

午後には、平日モードで実行する勉強や運動などのスケジュールを決定する。といっても、あらかじめ決められた11タイプの行動予定から選ぶだけでOKだ。また、学校の行事を確認したり、女の子への手紙を用意しておくこともできるぞ。



▲プレイヤーが選べる行動は、運動や勉強など、その打ち込み具合によって「軟派」と「硬派」に分かれる。

平日スケジュール♥

教室でおしゃべりしたり、一緒に下校したり、手紙を渡すことなどができるぞ。まめに女の子と会話して、好印象を与えておこう。

平日モード スケジュールはオートで進む

自宅モードで決定したスケジュールは、平日の月、火、木、金曜日に自動的に実行されるぞ。スケジュールの途中変更はできないので、あとはひたすら見守るしかないのだ。

▲黙々と部活に励む姿は、彼女に見守られているかも!?

昼休みモード 女の子と会って親密度ＵＰ♥

水曜と土曜には、校内の女の子たちと会話や日曜に用意した手紙を渡すことができるぞ。また、能力不足が気になったら、勉強や運動を特訓することもできる。この特訓は平日モードと比べて効果が高いが、女の子とのおしゃべりも捨てがたいよね。

▲手紙を渡してから数日後には、女の子からのリアクションがあることも……。

放課後モード 好きな女の子をエスコート♥

水曜日と土曜日の午前中には、女の子を待って一緒に下校したり、部活やバイトができる。特に部活とバイトは平日モードと違って、バイト先にいる女の子や同じ部の女の子と話すことができるというオイシイ特典付きなのだ。

▲「待ち伏せ」と「後をつける」って…。かなり誤解されやすいかも(笑)。

©1997 Family Soft Co.,Ltd. Fill in Café Co.,Ltd.

Jet Moto（ジェットモト）

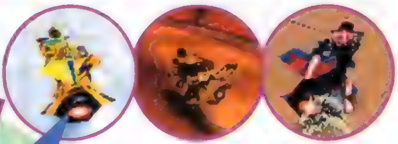
8/7	RCG
▶¥5,800	
▶SCEI	
▶MC（1ブロック）	

水上、雪上、草原、ドロ道などのダイナミックなコースがテンコモリ!
未来型のエアバイクに乗って、史上最強の破天荒さを誇るレースにチャレンジだ!

ハチャメチャコースを大爆走!豪快RCGの勝者を目指せ

ブッ飛んだ設定で、エアバイクをバーンと気分爽快に乗りこなすRCGがSCEIから発売されるぞ。このゲームには、スピーディに流れるダイナミックな地形が次から次へと登場し、誰でも気軽に賑やかなレース展開を楽しむことができる。クラッシュするとマシンとライダーが別々の方向に投げ出されたりと、見て笑える演出のセンスには驚かされるばかりだ。操作感覚もなじみやすいので、洋ゲーとはいえ安心して遊べる一本だぞ。

▼レースのあとには表彰シーンがある。満足気なキャラの顔が印象的なのだ。



マシンとライダーの挙動もリアル

[illegible]

マシンは何種類？

[illegible]

コースの数は？

[illegible]

モードはいくつ？

[illegible] 準備されたコースを転戦するモ [illegible]

フックを使え!

このRCGでは、右上の写真のように特定のオブジェの近くで、フック（電磁力を利用して曲がる力を得る）という操作も行えるのだ。

▲坂の上から勢いよくジャンプ。飛行感覚が気持ちよくてグッド!!

レース中には、急な坂やジャンプ台などを使ってジャンプするシーンもたくさん登場する。この快感は病みつきになるぞ。

ジャンプ!

▲ジャンプというよりは落下に近い落差が待ち受けるコースもある。

クラッシュもスゴイ!

▶邪魔なヤツは後ろから追突してふっ飛ばしてやるくらいのノリでイケ!!

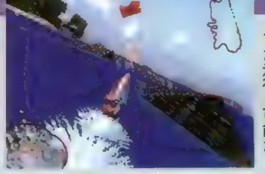
◀自分のクラッシュシーンも演出はバッチリなのだ。

衝突、落下、相手を突き飛ばすなど、このゲームにはクラッシュシーンがいっぱい。この激しさは実際に体験しないとわからないぞ。

RCGとしての見どころもいっぱい!　このノリが好きな人なら熱中度MAX間違いなしなのだ

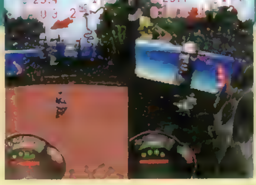
独特の操作テクもあり

✚キー上下で、マシンにかかる重心を前後に移動させることもできる。重心の移動はスピードやマシンの挙動にも影響するので、状況に合わせて使いわける楽しさもタップリと味わえるぞ。これはエアバイクならではのポイントなのだ。


◀マシンの先端を立てた走行も可能だ。

2Pプレイがこれまたアツい

2人のプレイヤーで競い合う対戦モードももちろん可能だぞ。2P対戦では画面分割に縦型と横型の2通りが用意されていて、プレイヤーの好みに合わせて選択できる。もとが派手な展開のRCGだけに、盛り上がること請け合いだ。


◀縦に画面を分割すると、こんな感じに。

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc.

あやかし忍伝くの一番

8月（予）	育成SLG
▶¥6,800（2枚組）	
▶翔泳社	
▶MC（2ブロック）	

前号に引き続き、本作品の最大の魅力と言えるイベントシーンのイラストを大公開！
今回のイラストには「えっ？　PSでここまでやるのっ!?」といろんな意味でドッキリのものも……。

あやかしうれしのイベントイラスト&PS版オリジナルのオープニングビジュアルを大公開！

より楽しく、快適にゲームを遊べるよう多くの新要素が追加され、Win95版をプレイした人でもバッチリ楽しめるPS版の『くの一番』。タイトル画面の前に流れるオープニングビジュアルや、ストーリーに彩りを添える新イベントも、そんな新しい要素の1つだ。今回はこの2つの要素にスポットをあてるぞ！

◀ストーリー性が強く、登場キャラも多いだけに、イベントの量は半端じゃない。

温泉イベント

魅惑の美少女キャラが大勢登場するこのゲーム。ストーリー中には、ライバルや姫とのこ〜んなドキドキのシーンも挿入されるらしい！
アクティブで健康的な夏の海水浴イベントとはまた違った雰囲気の、ちょっぴり妖しくハチャメチャなイベントなのだ。

楓と月葉

▼一番仲のいい姫とのイベント。ストーリーの設定では最も絆の深い2人だけに、この状況はちょっとアブナイ…？

楓と桜花

▲楓の強烈なスキンシップ攻撃（？）に、拒絶反応を示す桜花。

温泉イベント大予想!?

温泉と言えば、一般的には冬と相場が決まっております。というわけで、このイベントも冬に限定して発生するんじゃないかな？ それまでに好みのキャラクターと目いっぱい仲良くなっておけば、いいことがあるかも…!?

学園生活

学園でのイベントは、日常のちょっとした出来事から、キャラクターたちの周囲で起こる事件まで内容も種類も豊富。一人前の「くの一」になるべく学習と訓練に明け暮れる、楓たちの姿も見逃せない。

▶姫百合学園の体育祭での一幕。何やらただならぬ雰囲気だが……？

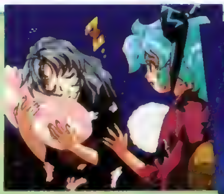
▶後ろ手に縛られている彼女の正体は、プレイしてのお楽しみ。はたして敵か味方か……。

学園イベント大予想！

登場するキャラクターたちと分け隔てなく仲良くするよう心がければ、育成パートでいろんなイベントが見られるはずだ。

お祭り

姫と連れだって、夏の風物詩のお祭りに出かけるイベントもある。人混みの中に刺客が隠れている危険性を考えれば、これも任務の一環と言えるかな？ なんだか楓が一番楽しんでいるようにも見えるけど……。



▲▼「くの一」の楓たちも、浴衣を着たら普通の女の子となんら変わらないのだ。

▲誰に付き添うかによって、イベントの内容は変わるようだ。これは楓と月葉のパターン。無邪気な笑顔がいいね。

お祭りイベント大予想！

イラストはすべて姫の付き添いといった感じのシチュエーションだが、ゲームの進め方によってはライバルキャラとのお祭りイベントもある？

これがPS版オリジナルのオープニングビジュアルだ！

「くの一」たちが総登場して、派手なアクションを繰り広げるアニメーションは必見！　ゲーム中では楓を演じている人気声優、菊地志穂さんが歌う主題歌の「想いの果て」も、物語中の楓の心情をよく表していていい感じ。画面写真ではその魅力を伝えきれないのが残念だ！

Ⓒ1997 Shoeisha Co.,Ltd.／Sugeeya／ZERO SYSTEM

大航海時代外伝

10|2（予） S・RPG
▶¥6,800
▶光栄
▶MC（3ブロック）

自由度の高いシステムと、多彩なイベントかプレイヤーの冒険ゴコロをくすぐる『大航海時代』シリーズ。待望の続編『〜外伝』では、2人の新主人公が果てしなき大海原に挑んでいく……。

新たにはじまる2つの海洋冒険ロマン!!

16世紀初頭のヨーロッパを舞台に、海洋冒険にすべてを捧げた人々の人生を描いた『大航海時代Ⅱ』。その世界設定と基本的なシステムはそのままに、まったく新しいシナリオが楽しめるのが、この『〜外伝』だ。前作は6人だった主人公が、今作では2人に絞り込まれている分、それぞれのシナリオのイベント数＆ボリュームは大幅にアップ!! より密度の濃い〝大航海〟が展開されるのだ。今回は登場キャラクターのイラストを中心に、各シナリオの概要を紹介するぞ。彼らが繰り広げる〝大航海〟とは、いったい？

▶2つの新シナリオが楽しめる『〜外伝』。このシリーズのファンは絶対注目なのだ。

「サルヴァドル」シナリオ

サルヴァドルの目的は、世界最強の海賊になること。ホーレスはサルヴァドルの副官とのことだが、詳しいプロフィールは他の3人同様に不明。彼らにはどんな人間ドラマが？

主人公 サルヴァドル・レイス
海賊の血筋に生まれた「海賊王の息子」。父に認められるような最強の海賊となる夢を持つ。

「ミランダ」シナリオ

3年前、同郷の冒険家・ピエトロ（前作『〜Ⅱ』の主人公の1人）に、冗談でプロポーズされたミランダ。今や名のある冒険家として七つの海を駆けめぐるピエトロに会いたい一心の彼女は、商船学校に通っていた幼なじみのトニオを巻き込み、自らも大海原へと旅立っていく…。ティノカトルとカチュアパは、滅ぼされた王国「アステカ」の生き残り兄妹とのこと。どうやら、ミランダの冒険の重要なカギを握っているらしいぞ。

主人公 ミランダ・ヴェルテ
イタリア・ジェノヴァの港に住む16歳のおてんば娘。〝思いついたら即実行〟の行動的なところも。

前作『大航海時代Ⅱ』はこんなゲームだった…

6人の主人公それぞれに新天地発見や仇討ちなど、さまざまな最終目的が提示されるが、そこに行き着くまでの過程はプレイヤーしだいという自由度の高さが評判だった。貿易でお金を稼いだり、海賊として名を上げたり……。『〜外伝』も大いに期待できそうだ。

▲◀おなじみの「戦闘」と「発見」の場面。

※上の画面写真2点は「〜Ⅱ」のものです。

©1997 KOEI CO.,LTD.

マイホームドリーム

7|24 SLG
▶¥5,800
▶ビクター・ソフト
▶MC（10ブロック）

依頼主が望んでいる理想のマイホームに極力近づけるように家を設計して、相手に喜んでもらうという、「望みをかなえてあげる側」の気持ちが実感できるのもこのゲームの隠れた魅力なのだ。

夢は人それぞれのマイホーム。依頼主たちの夢を君の手腕とセンスで形にしよう！

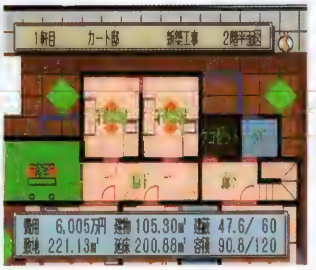
新築する住居に対する依頼主の注文を細かく聞き出して、それらの要望をできるだけ多く取り入れた家を設計することが目的のストーリーモード。このモードには、それぞれ違ったマイホームの理想像を持つ10組の依頼主が登場する。今回はそれらの依頼主の中から４組を選出して、実際に出してくる注文や要望の内容を、それに応じた設計の例とあわせて紹介しよう。

◀依頼主との面談でこまめに質問を重ねて、家の設計に対する要望を聞き出すのだ。

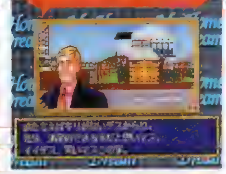
REPORT 1 ジョン・カート氏の場合

▶家族を大事にしている彼の要望に応え、奥さんと子供たちの意見を尊重した設計に。

子供たちの部屋は
喧嘩しないように
同じ大きさでお願いシマス。



GOOD！



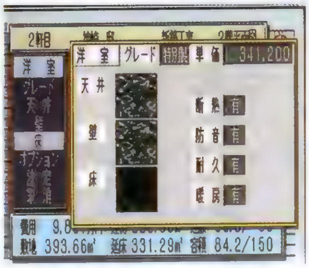
そして結果は…

一応購入はしてもらえたが、やはり自分の要望があまり反映されていないことには不満を感じているようだ。

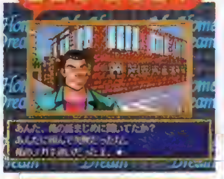
REPORT 2 神崎雄司氏の場合

▶とにかく豪華な家を造ってくれというので、最高級の素材を使って建設することにする。

せっかく建て替えるんだから
「神崎御殿」っていう感じの
立派な造りにしてくれよ！



BOO BOO！



そして結果は…

どうやら、ただ豪華なだけではダメだったらしい。面接での要望の聞き出しが不十分だったのかな？

REPORT 3 冴島ミドリさんの場合

▶敷地内にテニスコートを置き、残りの狭いスペースに整然と部屋を配置する。

一番のお願いは
テニスコートですね。
必ず、１面は造ってください。

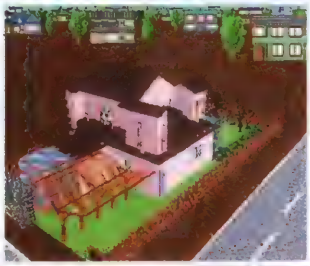
VERY GOOD！

そして結果は…

難しい要望に苦労して応えたかいがあって、バッチリ満足してもらえた。喜んでもらえてこちらも嬉しいかぎり。

REPORT 4 岬美奈子さんの場合

オーソドックスな中に、ところどころ斬新さが
見え隠れするような感じが良いわね。
微妙なバランスが魅力になるような…



▶外装の色と家の形に、センスを絞り出してみる。

無理言うな!!

BOO BOO！

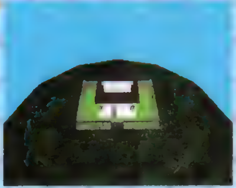
そして結果は…

しかし、結果は散々だった。彼女の厳しいお眼鏡にかなう家を設計するには、どの部分に、どんなセンスを発揮すればいいのだろうか？

MY HOME MODEで遊ぼう！

「ストーリーモード」のほかに、プレイヤーが、場所、面積などの環境を自由に設定して家を建てられる「マイホームモード」がある。環境設定のパターンは豊富で、かなり奇抜な環境でのマイホーム建設も可能。この「マイホームモード」で建設したDPS推薦の３つのモデルハウスを紹介するぞ（笑）。

無人島

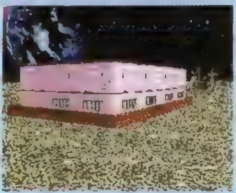


海にぽっかり浮かぶ孤島の上に建てられた家。土地自体が狭いこともあって、外から見るとこじんまりしているが、中身は生活する上で必要な設備が整っている。浮き世のしがらみを離れて暮らすのに最適（笑）。

墓場

満月の光にこうこうと照らされた墓場に、ぼんやり浮かび上がる洋館……。地の底から響くようなうめきをあげて、今にも死者がはい出してきそうな雰囲気だ。とりあえず住めば、退屈はしなくてすむかも!?

月面



兎が餅をつく月面にデデンと家が建っている。なんともシュールな光景。遥かかなたには青い地球の姿も見える。人類が宇宙に移り住む時代には、こんな光景も珍しくなくなるのかも……。

マイホームドリーム

 ©Victor Interactive Software,Inc. ©1997 株式会社プログレス

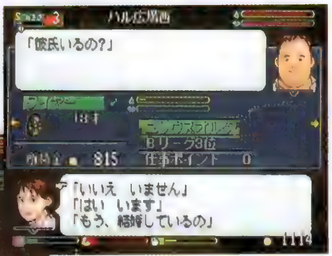
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～

コンピュータの中の仮想世界でもう１つの人生を送ろう！

発売日未定　SLG
▶価格未定
▶リバーヒルソフト
▶MC(10ブロック)

"人生"を体験するＳＬＧだ！

この「ワールド・ネバーランド」は、架空世界のなかで生きる年齢や性別の違うさまざまな人びと同様、プレイヤー自身も「オルグ」と呼ばれる職業別組合のどれかに属し〝日常生活〟を送るというＳＬＧ。このゲーム最大の特徴は、目的が一切提示されず、「生きること」そのものをテーマにしている点だ。例えば、オルグの仕事を生きがいにして生活していくのもいいし、定期的に行われる武術リーグで活躍するヒーローをめざすのもいい。ゲームはあくまでも生活空間を提供するだけ。どう楽しむかは、すべてプレイヤーしだいなのだ。



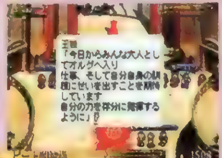
▼キャラクターには「スピード」「スタミナ」「スピリット」の３つのパラメータがあり、対応する訓練をすることで経験を積み、レベルアップすることができるのだ。

▲ゲームをプレイしていると、わりと頻繁に起こる異性との出会い。理想のパートナーを見つけて結婚し、子孫を残していくことも、このゲームのテーマの１つなのだ。

◀オルグには農耕、牧畜、工芸といった３職種がある。これは農耕作業の手順だ。

主役にも傍観者にもなれるイベント群！

この世界で起こる出来事（イベント）は、プレイヤーだけでなく、すべての住人が体験できる可能性を持っている。自分が主役である場合や、ただの参加者で終わる場合もあるのだ。



▶成人を祝う式典に〝自分〟が出席したり…。

◀〝他人〟の試合を見学したりできる。

卒業VACATION

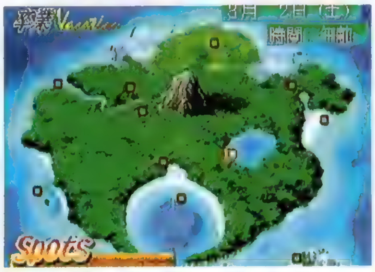
夏休み、南の島で繰り広げられる宝探し&ラブストーリー

10月(予)　AVG+SLG
▶価格未定
▶毎日コミュニケーションズ
▶MC(2ブロック予定)

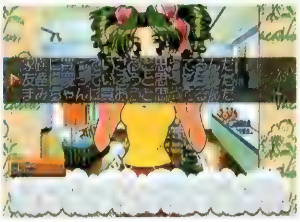
あの『卒業』娘たちが大集合！

育成ＳＬＧの火付け役ともなった、『卒業』シリーズのキャラクターたちが総出演する最新作『卒業VACATION』がＰＳに登場。夏休みを利用して沖縄の隠れリゾート「鈴鳴島」へとやってきた、おなじみ清華女子高の15人の少女たち。偶然にこの島を訪れていた主人公(男・プレイヤー)は、彼女たちと一緒に、島に眠っているという伝説の財宝を探すことになるのだ。また、ゲーム中には、彼女たちと親密な関係になれるイベントなども用意されている。〝宝探し〟と〝恋愛〟の２つの要素が同時に楽しめてしまう、超おトクなゲームなのだ。夏休みが終わるまでの残された１カ月間、彼女たちとの夏物語をキミの胸に刻もう！

▶〝宝探し〟の作戦会議。誰と組むかで展開も変わってくるのだ。



▲移動できる場所は宿を除く10カ所。島のあちこちに行き、女の子たちと一緒に楽しく宝を探すのだ。



◀選択肢の選び方によって、彼女たちの好感度が変化していく。彼仲良くなると……？

新しく加わった３人の女の子をチェック!

前作「クロスワールド」では12人の女の子が登場。今回はそのほか、人なつっこい「由紀恵」ちゃんに、ドライな「いずみ」ちゃん。世話好きな「亮子」ちゃんといった３人の女の子が新しく登場するのだ❤

▶左から亮子、由紀恵、いずみ。彼女たち新キャラの活躍にも期待しよう。

◀新キャラの登場で、女の子のバリエーションもさらにアップ。

▼ ワールドネバーランド・他

©1997 Riverhillsoft Inc.　©1997 マーカス／MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.

子育てクイズ マイエンジェル

9/11 ETC
▶¥5,800
▶ナムコ
▶MC（ブロック数未定）

ゲームの要素がさりげなく（?）盛り込まれたPS版だけのOPムービー。
ついつい何回も観てしまいたくなるほど、ゲームのイメージにぴったりなのだ!!

PSオリジナルOPムービーを大公開!!

クイズと育成の２つの要素が同時に楽しめるゲームとして、発売が待ち遠しい「子育てクイズ　マイエンジェル」。今回は、ゲームのイメージぴったりのＯＰムービーを大公開!!　自立した〝我が娘〟が引っ越しをするシーンからムービーは始まり、荷物の中から落ちたアルバムを手に取って、中を見るとそこには子どもの頃の写真が…。自然にゲームに溶け込めるムービーに仕上がっているぞ!!

注意

『子育てクイズマイエンジェル』は
クイズゲームです!

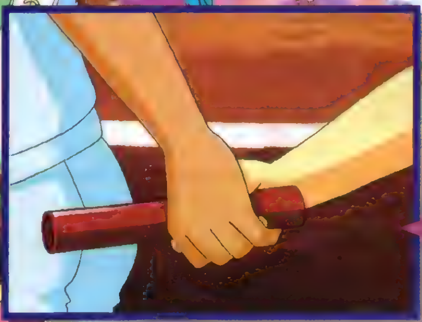
▲このゲームでは。娘から出題される。問題に答えて娘を成長させていく要素が含まれている。

CHECK 1　OPムービーは〝思い出のアルバム〟を回想して始まるのだ!!

PS版オリジナルの「アットホームモード」には、娘が赤ん坊から25歳に成長するまでの間に発生したイベントを見られる「アルバムモード」が新要素として盛り込まれているのだ。

▼[illegible]

▲[illegible]



CHECK 2　パラメータの変化を完全アニメ化!!

このゲームでは、出題されるクイズの答えとイベントの選択肢によって、娘の外見が右の写真のように変化する。ＯＰムービーでもゲームと同様に、娘の性格パラメータが「わんぱく」から「お色気」に変化するようすが、アニメーションで表現されているぞ。

▲[illegible]

CHECK 3　テーマソングは鈴木真仁さん!!

ＯＰムービーに流れるテーマソング「少女時代」は、サザンオールスターズの〝原由子〟さんが作詞作曲した名曲。娘の声を担当している人気声優〝鈴木真仁〟さんが歌っているぞ。聴く人の心をなごませるような、やさしさを感じさせる曲は、まさにゲームの世界観にぴったりマッチしているのだ。テーマソングを聴いただけで、ゲームの雰囲気が十分に伝わってくること間違いなしだぞ。要チェックなのだ!!

▲ＰＳ版「子育てクイズマイエンジェル」のテーマソング「少女時代」は、¥1,020（税込）でエアーズより好評発売中

乞う御期待

©1996 1997 NAMCO LTD.

ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編

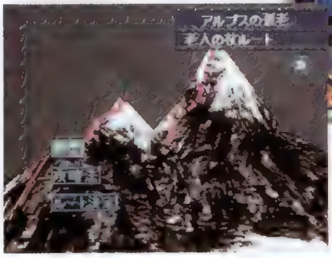
PS初の本格派ロッククライミングSLGが登場なのだ

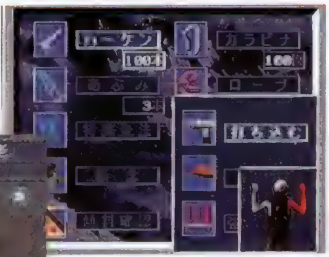
7|25（予）SLG
▶¥6,800
▶NETYOU
▶MC（1ブロック）

前人未踏の地を征服しよう！

ゲーム業界初のロッククライミングＳＬＧがいよいよ登場するぞ。このゲームでは、オリジナルで作られた前人未踏のアルプスの５つの峰を舞台に、14本の登頂ルート、100以上のステージがプレイヤーの前に立ちはだかることになる。実際のゲームでは登山の計画から実際のロッククライミングまでが疑似体験可能で、中でもクライマーの疲労がリアルタイムに加算されるロッククライミングのシーンでは緊張感タップリの登山が楽しめるのだ。突発アクシデントなども用意されているので、やり応えも抜群だぞ。

▼山に登る前には、まずどのルートで攻略するのか、どの位の時間休むのか、いつ昼食をとるかなど細かい日程を決めなければならない。しっかり計画しないと登頂は難しいのだ。



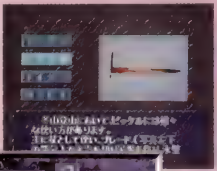


▲ハーケン、あぶみ、カラビナ、ロープと登山具もしっかりと用意されている。もちろん数には限りがあるので大切に使わないと後で大変なことになるかも……。

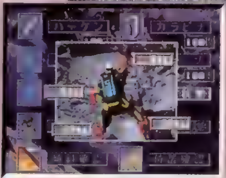
◀フリークライミングでは、手足それぞれをどう動かすかプレイヤーが決定する。

情報チェックの各種モードも超親切

登山の基本講座や道具解説も充実しているから、登山の知識がない人でも安心だ。また、ゲーム中の状況チェックのモードも完備されているので、プレイも快適に進められるのだ。



▶道具についても、事細かな説明を見られる。



◀ゲーム中の状況も随時チェック可。

Twisted Metal EX

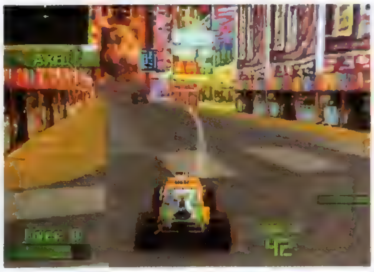
攻撃＆体当たりで敵車をぶっ壊す豪快ACT

8|28（予）ACT
▶¥5,800
▶SCEI
▶2人同時プレイ可

相手のマシンを粉砕せよ！

洋ゲーならではのハチャメチャさが人気だった「ツイステッドメタル」がパワーアップして帰ってきたぞ。このゲームは操作するのが車なのでＲＣＧと勘違いされそうだが、実際にはライバルマシンを破壊するのが目的のカーＡＣＴなのだ。攻撃方法はミサイル系の武器、体当たり、必殺技の３種類で、これらを使ってフィールド上のライバルマシンすべてを破壊するとステージクリアになる。今回は、ゲームの舞台も世界中のさまざまなステージが用意されているので、やり応えもボリュームも格段にアップしているぞ。画面を分割しての対戦プレイももちろん健在なので、友達や兄弟同士で盛り上がりたい人も注目なのだ。

▶ミスター・スラムの必殺技が炸裂。パワーショベルで相手を地面に叩きつけるのだ。



▲ライバルマシンを破壊するのがゲームの目的。ミサイルや体当たりで、ガンガン攻めよう。

◀フィールド上の通行人はひき殺すことも可能。この無節操ぶりが最大の魅力なのだ。

ドライバーはひとクセある個性派ぞろい

最初からドライバーとして選べるキャラ12人は、みんな癖の強いイカした奴ばかりだ。必殺技をはじめとしたキャラの能力もそれぞれ大きく異なっているので、選ぶときに目移りしてしまうほどだぞ。キミは誰にするかな？

▶ゴツいマシンもたくさん登場。洋ゲーらしいドライバーの風貌にもご注目あれ。

◀こんな奇抜なデザインのマシンも参戦しているぞ。イカス！

『未踏峰への挑戦』…他

©NETYOU 1997 ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Designed and Developed by Sony Interactive Studios America and SinglTrac(TM)

ROBO・PIT2 ロボ・ピット2

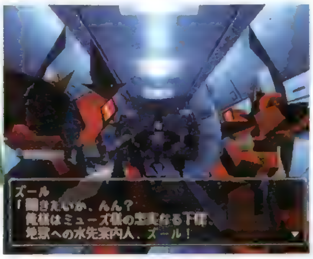
意志を持つロボットが主人公のストーリー性に富んだ３Ｄ対戦ＡＣＴ。前作『ロボ・ピット』より精悍なフォルムになったピットたちが、数々の新機能を駆使して、画面せましと暴れまくるぞ。

8|21 対戦ACT
▶¥5,800
▶アルトロン
▶MC(1ブロック)
対戦ケーブル

次々と襲いかかる敵ピットを粉砕せよ!

▲格闘ゲームのようなスピーディな戦闘が３Ｄ画面で展開するぞ。

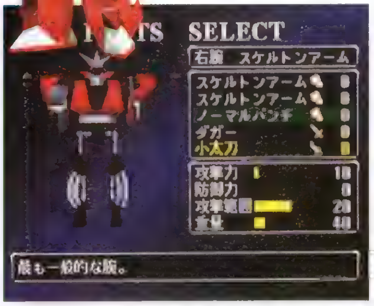
▼戦いの合間には、こういったシーンが挿入されることもある。ライバルピットとの、イベント戦闘なども起こるのだ。



ロボット生命体を戦わせる娯楽「ロボ・ピット」。その管理コンピュータ「ミューズ」が人間に反旗を翻し、攻撃を開始した。プレイヤーは、その暴走を止めるべく「ミューズ」の影響を受けない独立した意志を持ったロボット（ピット）を操り、敵ピットを倒しつつ「ミューズ」の待つコロシアム中心部へ向かうのが目的だ。前作と同じく戦闘は３Ｄ・ＡＣＴで、「２」ではジャンプやＡＴ（アタッチメントボール／後方に浮遊するオプション）による遠隔攻撃も可能。よりＡＣＴ性が増したぞ。

オリジナルロボットで戦いに挑め

「ロボ・ピット」シリーズのウリはなんといっても、自分だけのロボットを作れること。それぞれ数十種類ずつある、「頭」、「腕」、「胴体」、「脚」、そして「２」の新パーツ「ＡＴ」を組み合わせて、１台のロボットを作りあげるのだ。各パーツには攻撃方法や耐久力の違いから移動方法にいたるまで、それぞれの特徴がある。見た目だけではなく、その特性を知ることが戦いに勝ち残る重要な秘けつなのだ。



▲すべてのパーツごとに色の変更が可能。組み合わせだけでなく、カラーリングもオリジナルでいこう！

敵を倒し、新しい強力なパーツを手に入れよう

〝攻撃の要〞、「腕」と「ＡＴ」はゲーム中自由に変更できるが、最初は作成時に選んだパーツしか所持していない。新しい装備が欲しい場合は敵ピットに勝利して、相手の武器を奪うしか方法がないのだ。また、武器には熟練度が設定されているので、やみくもに変更するのは得策ではない。

◀▲「２」から追加された「ＡＴ」による「必殺技」も装備によって変化する。いろいろな組み合わせを試してみよう。

146種類のパーツから自由に組み立て可能

HEAD

「頭」は全部で20種類。鳥を模した物や、兜のような形など個性的な形が多い。形による性能差はないが、「頭」はピットのシンボル。カッコイイ形を選ぼう。

AT

遠距離兵器の「ＡＴ」は全20種類。ビームを放つ直接的な物から、敵の動きをスローにする補助的な物まで、効果はさまざま。戦いのカギを握るパーツだ。

ARMS

メインの武器となる「腕」は、剣や槍、斧などの７系統に分類され、その総数は全56種類。左右別々のパーツを選べるので、特性の違う物を選ぶのも効果的。

BODY

「胴体」は全部で30種。耐久力や重さ、意外にも攻撃力にも影響してくる。「胴体」と「頭」は、１度決定すると変更不可能なので、よく考えて選択しよう。

LEGS

「脚」は全20種類。２本足からキャタピラまで、選んだパーツによって見た目の印象がガラリと変わる。性能面でも旋回能力、ジャンプ力などが変化するぞ。

パーツの組み合わせが戦いのカギを握る!

 ©1997 ALTRON CORPORATION

ポルシェチャレンジ

登場する車はすべてポルシェのオープンカー「ボクスター」!

9/25(予) RCG
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)/NC

超リアルな操作感に注目だ!

あのポルシェのオープンカー「ボクスター」のすべてを完全再現したという本作品。注目は〝リアルさ〟を追求したという、まったく新しい操作感だ。細かなアクセルワーク&ブレーキングを駆使しなければならない実車同様の操作感覚は、RCGファンのハートを熱くさせるには十分。さらに、ドイツ、日本などの4つのサーキットに用意された計12のコースも、緑豊かな丘陵地やネオンのまぶしい市街地、吹雪の舞う雪道など変化に富んだものばかり。個性豊かな走りをするキャラクターの中から1人を選び、ボクスターで爆走だ!!

▼道路が凍っていて、スリップしやすい「アルペイン」コース。道幅も狭いので、的確なアクセルワーク&ブレーキングが要求されることになる。キミのテクがすべてなのだ!

▲この「ドライバー視点」の他に、「見下ろし視点」と「マシン後方からの視点」の計3種類に視点変更が可能。いずれも、グラフィックのリアルさ&スピード感はバツグンだ。

◀とにかく1位にならないと、次のレースに出場できないのだ。練習あるのみ!!

走りの精度によってコースが変わる!?

全12戦あるレースの後半戦は、コース内に分岐ルートが存在している。その分岐地点までの走りの精度によって、自動的にそこからのルートが決定される仕組みになっているのだ。

▶たとえ1周目に通れたルートであっても……。

◀2週目は塞がれて通れなくなることも。

火竜娘(かりゅうじょう) 柳判官編/高悠環編

男性編と女性編のディスク2枚組!! その意味とは……?

8月(予) 恋愛AVG
▶¥6,800(2枚組)
▶ガスト
▶MC(1ブロック)

新感覚の恋愛メンタルAVG!

この『火竜娘』は、質問(選択肢)に答えていくことで進行していく、一風変わった恋愛AVGだ。出題される質問は、すべてプレイヤーの性格を判断する材料で、この回答によってキャラクターの行動やストーリー、エンディングが変化するシステムになっている。プレイヤーは、中国明朝時代の港町に赴任してきた判官「柳禎之(りゅう・ていし)」と、港の人足たちを束ねる高家の一人娘「高悠環(こう・ゆうかん)」のいずれかになって(どちらかのディスクを選んで)、極上の愛を求めていく。「柳判官編」は高が、「高悠環編」は柳が恋愛相手になる。ゲームを終えると、自分の性格や相手との相性など、診断結果が判定されるぞ。

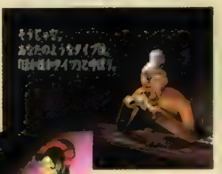
▶街人からの質問に答える場面。選ぶ選択肢によって、ストーリーは変化していく。

▲男性(柳禎之)と女性(高悠環)、それぞれの視点で極上のラブストーリーを楽しむことができる。

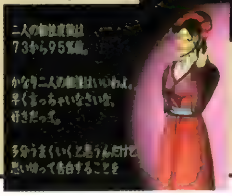
◀フィールドは見下ろしタイプの画面。時間の経過によって、グラフィックも変化するのだ。

2枚のディスクにはオイシイ互換性が!!

診断結果のセーブデータ(メモリーカード)を、もう一方のディスクをプレイするときに読み込ませる。すると、今度は恋愛相手の立場となる自キャラが、そのデータの性格で登場してくるのだ! これを応用すると……。



▶例えば、キミの好きな女の子の診断結果データを読み込んでプレイしていけば……。



◀彼女との相性も、バッチリわかっちゃうというワケなのだ♥

ポルシェチャレンジ・他

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reserved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©GUST CO., LTD 1997 ©NOWHERE Inc. 1997 ©Minako Fuji 1993

マスター・オブ・モンスターズ 暁の賢者達

7/31	S・RPG
▶¥5,800	
▶東芝EMI	
▶MC(3ブロック) MT 4P対戦可	

時代を超えてよみがえる名作ＳＬＧ『マスター・オブ・モンスターズ』。ストーリー性とビジュアル面を大幅に強化して、ＳＬＧ初心者でも容易にその独特な世界へと入りこんでいけるぞ。

発売直前！ 期待のモンスターＳＬＧの魅力をチェック

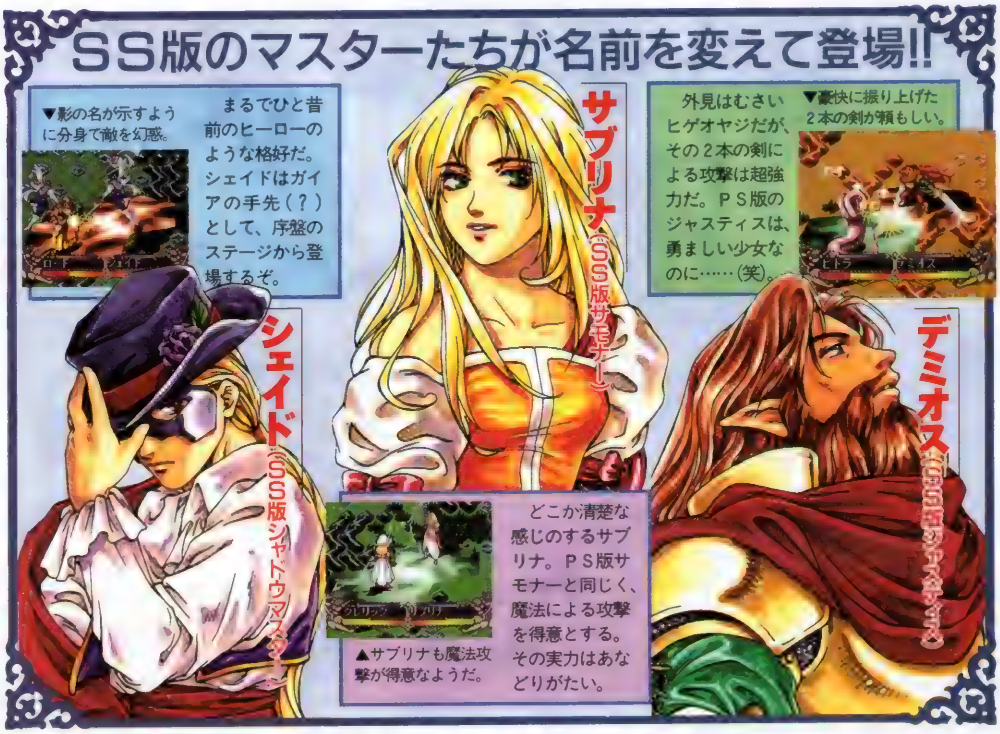
▲伝説となるほどの力を持つデズモンド。彼とも刃を交えることに？

なんとこのＰＳ版『マスター・オブ・モンスターズ』では、すでに発売されているＳＳ版『マスモン』のマスターたちがゲストキャラとして登場するのだ。面が進むと敵として現れたり、一定条件を満たすとプレイ可能な隠しシナリオに登場したりと、各マスターごとにその条件はさまざま。首尾よく彼らを倒すことができれば、以後は仲間として共に戦ってくれるぞ。

気になるそのＳＳ版マスターたちのプロフィールを右で紹介しよう。

◀超強力な彼らを、ぜひ仲間にしよう！

ＳＳ版のマスターたちが名前を変えて登場!!



▼影の名が示すように分身で敵を幻惑。

まるでひと昔前のヒーローのような格好だ。シェイドはガイアの手先（？）として、序盤のステージから登場するぞ。

▲サブリナも魔法攻撃が得意なようだ。

どこか清楚な感じのするサブリナ。ＰＳ版サモナーと同じく、魔法による攻撃を得意とする。その実力はあなどりがたい。

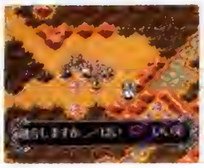
外見はむさいヒゲオヤジだが、その２本の剣による攻撃は超強力だ。ＰＳ版のジャスティスは、勇ましい少女なのに……（笑）。

▼豪快に振り上げた２本の剣が頼もしい。

『マスモン』ならではのモンスター成長システムをチェック

「マスモン」に登場するユニットは、「進化」、「融合」という独特な成長システムをもっている。ここでは「マスモン」初心者のために、そのメカニズムの一部を解りやすく具体例をあげて紹介していこう。

◀戦闘で経験を積んで、レベルアップ！



▶融合はマップ上の「寺院」で行われる。

進化

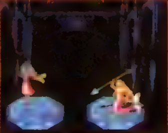
経験を積んで一定レベルまで成長したユニットは、その一種への「進化」が可能。しかも「進化」の方向は１つではなく、その分岐は実に複雑多彩なのだ。

▼「アマゾネス」は「レディーナイト」か「リーステス」に進化する。

◀▲戦闘能力に優れた「ワルキューレ」か、魔法に長けた「ミスティック」を選ぶか？ 現在の自軍ユニットの編成を考えて、進化の方向を決めよう。取り消しはできないから、慎重に。

融合

２体をかけ合わせて新しいモンスターを作る「融合」は、必ず成功するとは限らない。



©System Soft Co. ©1997 TOSHIBA EMI

黒の剣

10|9(予) RPG
▶¥5,800
▶シーディーブロス
▶MC(1ブロック)

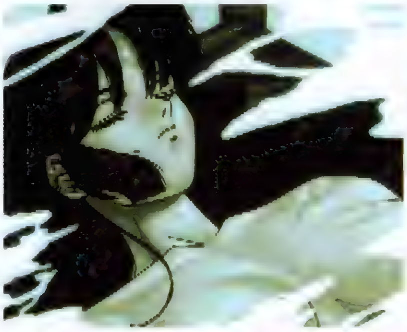
パソコンで好評だった名作RPGが
さらに美麗になってPSに登場！

1本の剣をめぐるファンタジーRPG

はるか昔、世界を支配していた竜を倒したといわれる闇の剣。その剣を携える異国の少女シノブと、放浪の剣士カイエスの2人が繰り広げる冒険を描いたのが、この『黒の剣』だ。パソコン版からの移植となる本作だが、PS版ではグラフィックが256色にパワーアップ！ 随所に挿入されるイベントCGがさらに美しくなっているぞ。また、有名声優を起用したキャラクターの声も聴きどころだ。ゲームはオーソドックスな2Dタイプだが、戦闘シーンは剣技や魔法が乱れ飛ぶドハデな演出が楽しめる。もちろん謎に満ちたストーリー展開もプレイヤーを魅了すること確実だ。

▲主人公の1人であるシノブ。外見は可憐な少女だが、数々の強力な魔法を使いこなす。

▲防御をするとMPが回復するのも、このゲームの特長。魔法や剣技を思い切り使うことができるぞ。



◀イベントシーンで見られるグラフィックの美しさは必見！

Cu-On-Pa

秋予定 PZG
▶¥4,800(予)
▶T&E SOFT
▶MC(1ブロック)

「落ちものパズル」はもう古い!? これからは
「転がしパズル」でハマリ確実！

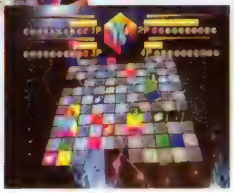
キューブを転がせ！ 新感覚PZG

最近のパズルゲームは、テトリスタイプのいわゆる「落ちもの」が中心。そんな中、まったく新しいシステムで迫るのが、この『Cu-On-Pa(クオンパ)』だ！

プレイヤーが操作するのは、6色の面で構成されたキューブ(立方体)。このキューブをパネルの上で転がし、パネルの色とキューブの上の面の色をあわせて、次々にパネルを消していくのがゲームの目的だ。キューブの動きは非常にシンプルだが、パネルを消す手順の奥深さはなかなかのものだぞ。

▲稲妻マークのパネルを消すと、周囲のパネルを一気に連鎖消しすることができるのだ。

◀最初は練習モードで、基本ルールとテクニックを覚えよう。



▶VSモードでは最大4人まで対戦可能。相手より先にパネルを消すのだ！

▲同じ色の稲妻マークのパネルを消せるのがクリアパネル。演出の美しさも魅力。

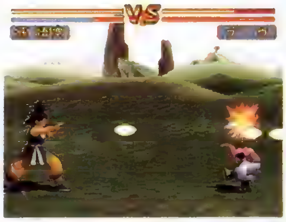
ドラゴンボール ファイナルバウト

8|7(予) 対戦ACT
▶¥5,800(予)
▶バンダイ
▶MC(ブロック数未定)

悟空が！ ベジータが！ トランクスが！
PS版3度目もガンガンに大暴れ！

すべてがパワーアップ！ ファン必見の決定版

今まで何度もゲーム化されてきたドラゴンボール・シリーズ。その最終進化形と言えるのがこの『ファイナルバウト』だ。テレビアニメ「ドラゴンボールGT」までに登場する10人のキャラが、さらに熱いバトルを繰り広げる。自由自在なカメラワーク、自分で技を組み立てられるメテオスマッシュなど、新要素も満載されて、まさに究極の1本になっているのだ。



◀ポリゴンで描かれたキャラが3D空間で迫力のバトル！

バウンダリーゲート

7|17 RPG
▶¥5,800
▶パック・イン・ソフト
▶MC(2ブロック)

グラフィックもバトルも迫力満点！
数々の演出が冴える3D・RPGが登場!!

リアリズムで迫る3Dダンジョンの世界

臨場感あふれる3DダンジョンタイプのRPGがこの夏登場！ このゲームでは、町や洞窟などすべてのフィールドが3Dで描かれているうえ、画面の切り替えなしに戦闘シーンへ移行するんだ。そのため、突然巨大なモンスターに遭遇した時などの迫力はハンパじゃないぞ。また、オートマッピング機能もあるため、道に迷うことなくプレイできるのだ。

◀イベント時のCGも、物語を一段と盛りあげてくれる。

パチスロ完全攻略 ユニバーサル攻略ガイドvolume2

7|31(予) SLG
▶¥6,800
▶日本シスコン
▶MC(1ブロック)

初心者にやさしい機能も充実した
パチスロ攻略の決定版!!

まさに本物！ PSでパチスロを攻略

PSでパチスロの攻略が研究できるシミュレーション第2弾。収録されているのは「ベイビーエンジェル2」「クランキーコンドル」「ゲッターマウス」「フローズンナイツ」「タコスロ」の5機種だ。実機の攻略にかかせない「リプレイハズシ」と呼ばれる技術の練習をはじめとした豊富な機能が満載され、パチスロを極めるのに最適の1本になっているぞ。

◀収録されている機種は、現在人気稼働中のものばかり。

J'sRACIN'

9|25(予) RCG
▶¥5,800(予)
▶デジタルフロンティア
▶MC(1ブロック)/ネジコン対応

車はすべて実名で登場。マシン、コース、音までもリアルに再現したこだわりの作品なのだ!!

憧れの車でリアルなレースに燃えろ！

富士スピードウェイ・鈴鹿サーキットなどの7つのサーキットを転戦する日本最高峰のレース「スーパーN1耐久シリーズ」公認のRCG。車種もスカイラインGTRなどの実在のレースマシン30台以上が実名で登録されているのだ。エンジン音も実車から車種ごとに録音。FF・FR・4WDの挙動、3Dによる雨の演出までもリアルに再現されているぞ。

◀2P対戦は画面が上下に分割。バトルが白熱するぜ!!

©1995, 1997, FOREST ALL Rights Reserved. ©1997 CD BROS. Inc. ©1997 T&E SOFT, Inc. ALL right reserved Under license from ONESONG PARTNERS, INC. "Endorfun" Original game design & Programs ©1995 ONESONG PARTNERS, INC. ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1997 ©NEC Home Electronics, Ltd ©1997 Victor Interractive Software, Inc. ©1997 Nihon Syscom Co, Ltd ©UNIVERSAL SALES Co, Ltd ©TYO 1997

鉄道王2 世界征服の野望

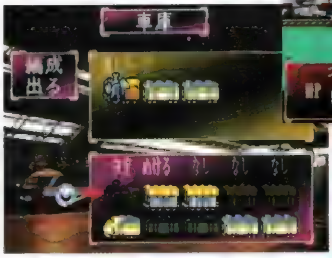
仕事探しに資金集め……"鉄道王"への道はキビシ〜のだ

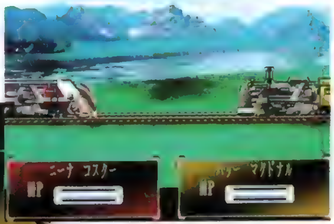
9月末(予) TBL
▶¥5,800
▶アトラス
▶MC(6ブロック) ▶4Pプレイ可

世界中の路線をゲットせよ！

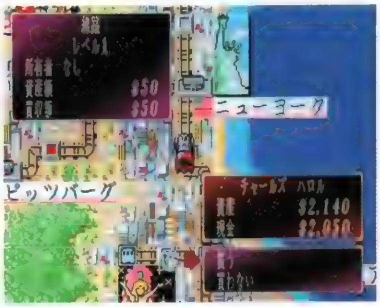
「鉄道王2」はサイコロを振ってコマを進めるスゴロクゲーム。プレイヤーは列車を運転して、客や荷物の運搬など、与えられた仕事をこなしながらお金を増やしていく。貯まったお金で駅や線路などを買って自分の領地を広げていき、最終的に"世界一の鉄道王"になることが目的だ。だが、その道のりは険しい……。プレイヤーと同じく鉄道王をめざすライバルたち（多人数プレイ時は他プレイヤー）や「悪の鉄道王」などのお邪魔キャラがさまざまな妨害をしかけてくるのだ。彼らとの戦いもこのゲームの大きなポイントだぞ。

▼客車や貨車など、車両の組み合わせ方によって、できる仕事も違ってくるぞ。自分のやりたい仕事にあわせて、臨機応変にその編成を変えていくことが必要なのだ。





▲ライバルとはこの戦闘画面で、1対1で戦う。対戦に備えて、武器や装甲などを買い揃え、車両を武装していくこともできるぞ。行く手を阻む敵をガンガン蹴ちらしていこう!!



◀貯まったお金で線路を購入！ これで"世界一の鉄道王"へ一歩前進だ。

ゲームを盛り上げるイベントもいっぱい！

持ち金の増減やミニゲームなど、プレイ中に起こるイベントは100種類以上！ ほかにも駅でおみやげがもらえたり、「ぷりくら」撮影ができたりと、アトラスならではのシカケもあるぞ。

▶ドロボウが入ると所持金が減る。大ピンチ！

◀ルーレットでおみやげが当たる!!

ムーンライトシンドローム

1年後の"雛代の街"……今回はあの「ミカ」が主人公だ！

9月(予) AVG
▶価格未定
▶ヒューマン
▶MC（ブロック数未定）

異世界への扉が今、開かれる。

女子高生3人組が次々と怪事件に巻き込まれていった「トワイライトシンドローム」の続編「ムーンライト〜」は、前作同様、横スクロールフィールドで展開するホラーAVGだ。舞台は、前作から1年後の都市化されつつある「雛代（ひなしろ）の街」。主人公は、前作で登場した3人娘の中でも1番のお騒がせ娘だったあの「ミカ」と、前作「究明編」の隠しシナリオに登場した「リョウ」の2人。学校の怪談や心霊現象を扱った、どこかノスタルジックな雰囲気の前作に対して、この「ムーンライト〜」は都会の陰の部分、人間の病んだ部分をクローズアップしたサイコホラー的な作品に仕上がっている。新たな恐怖に期待しよう。

▶夜道の一人歩きはとっても危険。お約束どおり、目の前に怪しい男が現れて……。

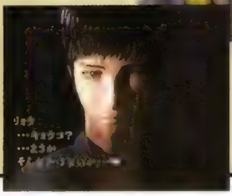
▲全国のファンの皆さま、お待たせ！ 黄色いバッグでおなじみの、あの「ミカ」が帰ってきたぞ！

◀いなくなったと思ったら、後から声をかけられ思わずドキッ。音声による演出も健在なのだ。

今度は3Dポリゴンで"シンドローム"…

本作は、ストーリーの要所要所に積極的にムービーが取り入れられているため、臨場感が大幅にアップしている。しかも、そのすべてがリアルな3Dポリゴン。キャラの表情などが、前作以上に細かく描かれているのだ。

▶キャラだけでなく、背景もすべてポリゴン。こんなシーンが、続々挿入される。



◀リョウとの出会いが、ミカの運命を変えていくことになる。

 ©ATLUS/Earthiy Soft1997 ©HUMAN 1997

R?MJ（エムジェイ）~The Mystery Hospital~(仮)

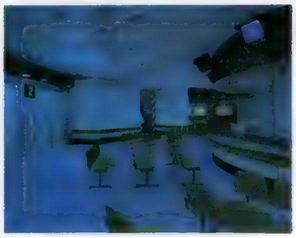
ハイクオリティーなCGと、現役映画監督による本物の演出が冴えるホラーAVG

秋予定 AVG
▶価格未定
▶バンダイ
▶MC(ブロック未定)

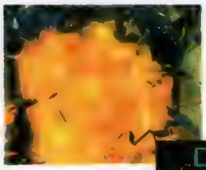
「五感」すべてを刺激する恐怖体験！

「ウィルス」が蔓延し、閉鎖された病院に取り残された主人公たちの脱出劇を描く3DムービーAVG『R？MJ』。このゲームでは、視・聴・嗅・味・触の五感をボタンでダイレクトに操作できる「五感ボタン」を採用。これはたとえば、霧がかかって視界が悪い場面でも「五感ボタン」を押す（目をこらす）ことで、「見えなかった物が見える」ようになったりする斬新なシステムなのだ。

▲本物の人間と見間違えるほどに美麗なCG。そのクオリティの高さに思わず絶句するぞ。



▲描きこまれたCGとリアルな演出が、閉鎖空間においての孤独感と、潜在的に持つ病院への恐怖感をあおるのだ。



◀突然起こる謎の大爆発！　一体この病院で何が？　見えざる恐怖がプレイヤーをつぎつぎと襲う。

▶院内に散りばめられた数々のアイテムを活用して、脱出への道を切り開いていこう。

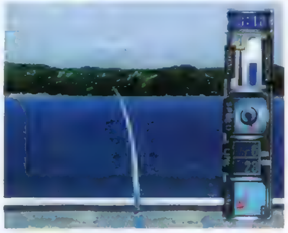
ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～

投げ釣り、ウキ釣り、船釣り、ルアー釣りなど、すべての海釣りがこの一本で楽しめるのだ。

9月(予) SLG
▶¥5,800
▶テイチク
▶MC(1ブロック)

超大物をめざして今日も釣り三昧！

あらゆる海釣りを満喫できる、この『ウキウキ釣り天国』。竿やシカケ、エサや潮の流れなどたくさんの項目について細かい設定があり、釣りマニアでも思わず納得のデキ。知識のない初心者でも、「おすすめタックル（釣りのシカケの入った箱）」を使えば、気軽に釣り楽しめるのだ。



◀糸を垂らして待つこと数十分、見事なフグが釣れました。

ライフスケイプ2

ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙人体～

知っているようで知らない人間の身体のしくみを、遊びながら学べるエデュティメントソフト

8|7 ETC
▶¥5,800
▶メディアクエスト
▶MC(ブロック数未定)

「ミクロの世界」、人体の神秘に迫る！

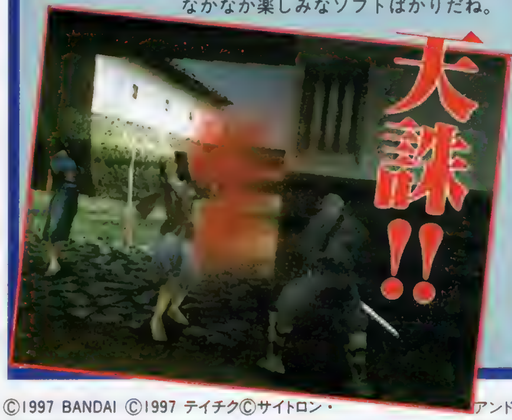
生命誕生から人類に至るまでの歴史を学べた、『ライフスケイプ』の続編がPSに登場。今度は人間の内部へと進入、身体を蝕むウィルスを退治しながら臓器などの器官について学ぶことになるのだ。前作同様、遊びながらも知らず知らずのうちに知識が身についていくのだ。

◀ゲーム部分は前作と同じく、3DACT仕立てだぞ。

新作ソフトニュース NEWS

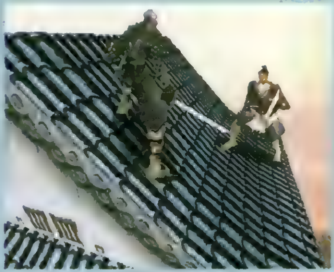
期待の斬新忍者活劇がPSに登場!!

今回も飛び込み一番の新作情報をお届けしよう。まずは、"忍者"好き好きな人にうれしい3D･ACTがSNEから登場だ。その名も「一立体忍者活劇ー天誅」。悪事を働く不逞の輩に天誅を下すという超燃える設定をバックに、天井はりつきや、カギ縄による移動など忍者ならではの多彩なアクションが用意されているらしいぞ。もしかして"忍法ムササビ"も…？　その他にもSMEからは「エスケイパー」、「可変走攻ガンバイク」の2タイトル、コナミから「BREAK POINT」、ショウエイシステムから「THE LAST REPORT」、光栄からは「三國志Ⅳ with パワーアップキット」、「信長の野望・天翔記 with パワーアップキット」の2タイトルで、計7タイトルが新たに発表されたぞ。なかなか楽しみなソフトばかりだね。



一立体忍者活劇ー天誅

▶97年予定▶ACT▶SME▶未定



◀プレイヤーは忍者「力丸」と「彩女」から選択可能。忍者ならではのアクションに期待だ！

BREAK POINT（ブレイクポイント）

▶9|18(予)▶SPG▶コナミ▶¥4,800(予)

◀サーブ&ボレー、ネットプレイなど、選手のダイナミックなアクションが楽しめるテニスゲーム。

THE LAST REPORT（ラストレポート）

▶8月予定▶AVG▶ショウエイシステム▶¥5,800

◀数々の調査や謎解きをする中で、銃撃戦やカーチェイスなどの派手なアクションが展開する。

信長の野望･天翔記 with パワーアップキット

▶9|11(予)▶SLG▶光栄▶¥9,800

◀すでに発売されている『信長の野望・天翔記』に新機能、新データなどを追加したパワーアップバージョン。

©1997 BANDAI ©1997 テイチク©サイトロン・アンド・アート©NHKエンタープライズ21/NHK ©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 ショウエイシステム ©1997 Microids, Club Investissement Media, Interactive Entertainment Fund ©1997 KOEI CO., LTD.©日光江戸村 ©ジャングル

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

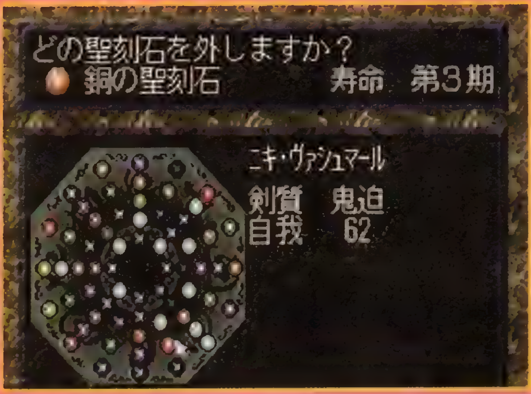
聖刻1092 操兵伝

- RPG
- ユタカ
- 9月11日発売
- ¥5,800(限定版=¥7,800)

[illegible]

操兵伝CHECK 1 『操兵伝』は、ここが新しいRPGなのだ!!

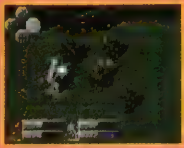
今回は、特にこれといった共通点があるわけではないのだが、ちょっと変わったRPGとSLGを紹介しよう。どちらもこの夏の話題作なのだが、その話題性の核にあるのがこれまでになかったような新しいゲーム性であり、そして、新しいゲームシステムなのだ。



操兵伝CHECK 2 これを知らずして『操兵伝』は語れません

ここが重要なんです

その仮面成長システムを一言で表現すると、「操兵の仮面の裏側に埋め込む聖刻石を交換したり、その配列を操作することによって操兵の能力を成長させていく」というもの。聖刻石とは、世界のあらゆる事象を司る神秘の力=聖刻の力を封じ込めた石だ。

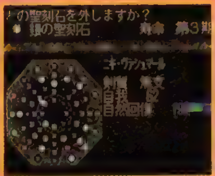


操兵伝CHECK 3 『操兵伝』のストーリーは美しいビジュアルシーンで

◀オープニングやエンディングなどに流れるアニメシーンのクオリティも高く、3者の視点から描かれる物語を印象深いものにしている。

このゲームの物語には、実は3本の柱がある。もちろん「聖刻」の世界を舞台としていることは当たり前なのだが、3本それぞれに主人公が異なるので、同じ町を訪れても、同じ人物に会っても、得られる情報、語られる物語は、必ずキミの耳には違って聞こえるはずだ(改めて言うまでもないが、ということはすなわち、マルチシナリオ、マルチエンディングである)。美しいビジュアルシーンとともに、注目したいポイントだぞ。

操兵伝CHECK 4 仮面成長システムで奥深いRPGに



▲時間の経過によって石の力が衰えたりもするのだ。

下にあげた10の分類が、聖刻石の種類だ。それぞれに封じ込められた力が違い、また、仮面のどこに埋め込まれるかによっても発揮する効果が異なるのだ。埋め込む位置はなんと64カ所もあるぞ!

色	力	解説
黄色	太陽の力	光や熱、躍動などの源となる聖刻の力を秘める
銅色	金属の力	金属、建設と破壊、守りなどの源となる聖刻の力を秘める
赤色	炎の力	火、激しさ、破壊などの源となる聖刻の力を秘める
緑色	植物の力	光や熱、躍動などの源となる聖刻の力を秘める
銀色	月の力	闇、精神、静寂などの源となる聖刻の力を秘める
白色	風の力	風、大気、天候などの源となる聖刻の力を秘める
青色	水の力	液体(水)や氷雪などの源となる聖刻の力を秘める
茶色	土の力	大地や死、死者などの源となる聖刻の力を秘める
紫色	未知の力	交換することのできない聖刻石
灰色	失われた力	内部に秘めたる聖刻の力を失った聖刻石

今回のネクストは?

今回は、特にこれといった共通点があるわけではないのだが、ちょっと変わったRPGとSLGを紹介しよう。どちらもこの夏の話題作なのだが、その話題性の核にあるのがこれまでになかったような新しいゲーム性であり、そして、新しいゲームシステムなのだ。

 ©1997 ユタカ

モンスターファーム

- 育成SLG
- テクモ
- 7月24日発売
- ¥5,800

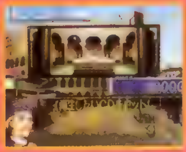
音楽CDやゲームソフトなど、ありとあらゆるCD-ROMからモンスターを作り出す?「バー●ート●●ラー」のような楽しみと、「●ナモ●」のようなハマりの要素が合体だ!

『MF』は、ここが新しい育成SLGのだ!! MF CHECK 1

PSの1つの特徴でもある「CD-ROMの入れ替え」という遊び方を大胆にフィーチャーした斬新な育成SLG、それがこの「モンスターファーム」(以下「MF」だ。ありとあらゆるCD-ROMのデータを読み込んで、ある法則(企業秘密)に従ってモンスターを生み出し、それを育てて戦わせるのだ。

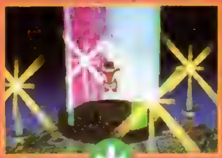
これを知らずして『MF』は語れません MF CHECK 2

なんらかのデータをCDから読み込んで、モンスターを生み出す。なんといってもこのゲームのポイントはここでしょう。しかもその後、育てたモンスターを戦わせるだけでなく、実は合体させることもできるのだ。どんなCDからどんなモンスターが生まれ、どんなモンスターに育てて、そして合体させるのか?すべてキミ次第なのだ。

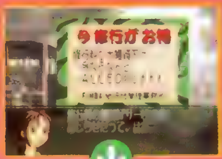


まずは基本進行を知らなければ! MF CHECK 3

<誕 生>



<育 成>



<バトル>

そして…

このゲームのメインである育成のパートでは、モンスターに仕事をさせたり、一定期間の修行に出したりしながら、モンスターの能力を上げていく。育成のメニューはかなりバラエティに富んでいるので、どんな育て方をするのかも、キミ次第(これぱっかり)。ただし、登場するモンスターは個性豊かで、時には甘えたり怒ったり、すねたりしキミを困らせることもあるのだ。

▲「MF」に登場するモンスターは、なんと200種類以上もいるのだ! 極めるのはそうとう難しそうだぞ。

どんなCDからどんなモンスターが生まれるのだろう? MF CHECK 4

とにかくCDであれば何でもOK! 音楽CDだろうとゲームソフトだろうと、パソコンのソフトだろうと……一体どんなCDが最強(あるいは最低)なのか? う〜ん、まったく予想もつかないぞ。

たとえばこんな組み合わせで対決!

たとえばゲームソフトのCD-ROMと、そのゲームの音楽を収録した音楽CD。どちらの生み出すモンスターが強いだろうか? ちょっと試してみたくなるよね? 他にも北島三郎と山本譲二などの師弟対決(!)にも注目だ(笑)。

©1997 TECMO ALL RIGHTS RESERVED. モンスターファーム
©1997 SHIROW MASAMUNE/KODANSHA.LTD..©Sony Computer Entertinment Inc.

聖刻1092 操兵伝

モンスターファーム

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.51

今回のソフト売上集計期間 '97年 6月2日〜6月15日

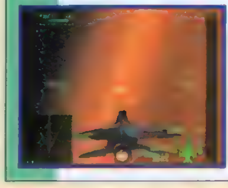
CHECK POINT

前号の売り上げランキングで猛威を振るった5月後半発売タイトルは、やはり今回もその勢いを維持。『FFT』『サガF』前の小康状態なのか？

売り上げTOP20

今回のランキングは売り上げだけでなく、全体的に前号の内容とあまり変わりがない。前評判上位タイトルの発売もなかったからか、あるいは今月も後半に集中した数々の話題作に備えてなのか？

1 前回1 エースコンバット2



●ナムコ／5月30日
STG／310014

敵機をロックオンしているのに、ミサイルが当たらない場合がある。そういう場合は、空中での敵機との位置関係を把握し直そう。

2 前回2 がんばれ森川君2号

●SCEI／5月23日
SLG／128241

マップには、実は意外なところに通路が隠されていたりするのだ。キミの森川君は発見できたかな？ 攻略マップを参考に探そう。

3 前回3 マリーのアトリエ

●ガスト／5月23日
RPG／77634

先日長野で行われた発表会では「マリー関連のタイトルを秋のPSエキスポで発表します」という重大発言も！ 楽しみだね。

4 前回4 ランナバウト

●やのまんゲームズ／5月23日
ACT／74009

キミは、隠しカーをすべて発見することができたかな？ 次号ウラワザデータベーに注目！ 電撃PSコロシアムもよろしくね。

5 前回― ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

●コナミ／6月6日
SPG／73114

もはやサッカーゲームの定番となりつつあるタイトル。上位4タイトルの壁は厚かったようだが、初登場タイトルではトップ！

6 前回5 甲子園Ⅴ

●魔法／5月16日／SLG／60861

なんと170キロ以上の速球（しかも変化球）投手が登場したりする、ものすごい高校野球SLG。

7 前回8 Parlor! PRO

●日本テレネット／4月25日／ETC／46328

早くも収録台が変わる続編が発表された！ このままパチンコソフトの王者の座に君臨し続けるか!?

8 前回6 I.Q インテリジェントキューブ

●SCEI／1月31日／PZG／46179

プレイ内容によって「IQ」が表示されるのだが、低い結果が出ると、かなりガッカリさせられるよね。

9 前回11 パラッパラッパー

●SCEI／96年12月6日／ETC／39334

前回惜しくもベスト10から陥落した『パラッパ』が返り咲き！ この勢いはどこまで続くのか？

10 前回12 ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜

●ヒューマン／3月28日／SLG／38081

こちらもベスト10圏外から返り咲いた1本。身近なテーマが受けて、大ヒットとなっている。

順位	前回	タイトル	データ
11	10	DX人生ゲーム	●タカラ／3月20日（BEST）／TBL／37527
12	7	ファイナルファンタジー	●スクウェア／1月31日／RPG／37026
13	9	TOBAL2	●スクウェア／4月25日／対戦ACT／28034
14	14	信長の野望覇王伝	●光栄／3月28日（BEST）／SLG／24421
15	19	パズルボブル2	●タイトー／3月20日（BEST）／PZG／20436
16	13	首都高バトルR	●元気／4月25日／RCG／19754
17	―	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	●コナミ／3月20日／A・RPG／19179
18	16	イワトビペンギン ROCKY×HOPPER	●インプローレ／4月25日／ACT／18902
19	20	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／17623
20	17	エースコンバット	●ナムコ／96年8月9日（BEST）／STG／16254

特にこれといって目立つ動きもなく…

人気作が月末に集中する傾向があるためか、今回は特にこれといった目立つ動きのないランキングとなった。なんともさびしいような気がしないでもないが（なにせ第1位〜第4位までが前回とまったく同じである）、いたしかたのないところなのだろうか。

しかし逆に、次回の売り上げランキングには、超期待作も登場し、なかなかものすごいことになりそうだ。『フェイナルファンタジータクティクス』はじめとする人気作に加えて、大量のザ・ベスト・シリーズが入ってくるのだ。正直、2位以下は、まったく予想もつかないといってもいいだろう（もちろん、今回の上位組もベスト10圏内に踏みとどまる可能性が高い）。

今から楽しみなところである。

■TOBAL2

◀コンビニ専用商品としてはトップの『TOBAL2』。次回の集計分には期待の野球ゲーム『デジカルリーグ』が登場する。コンビニ専用の王座の行方は？

■ファイナルファンタジータクティクス

▶次号売り上げランキング第1位の最有力候補。『FFⅦ』に迫ることができるか？

※データは編集部が独自に調査・集計したものです。また、各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のタイトルです。

前評判TOP20

1	前回 2	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／19686
2	前回 3	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／16691
3	前回 5	バイオハザード2	●カプコン／12月予定／AVG／15193
4	前回 14	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／14765
5	前回 4	ウィザーズハーモニー2	●アークシステムワークス／来春予定／SLG／14551
6	前回 13	ストリートファイターEX plus α	●カプコン／アリカ／7月18日／対戦ACT／13267
7	前回 17	同級生2	●バンプレスト／8月7日／AVG／9629
8	前回 11	ブレスオブファイアIII	●カプコン／夏予定／RPG／6205
9	前回 16	ドラゴンクエストVII	●エニックス／未定／RPG／5991
10	前回 10	パラサイト・イヴ	●スクウェア／97年予定／RPG／5135
11	前回 7	フロントミッション セカンド	●スクウェア／夏予定／S・RPG／4494
12	前回 6	ときめきメモリアル2	●コナミ／未定／SLG／4280
13	前回 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	●SNK／97年予定／対戦ACT／3852
14	前回 ―	グラディウス外伝	●コナミ／7月24日／STG／3423
15	前回 ―	鉄拳3	●ナムコ／未定／対戦ACT／3210
16	前回 ―	超光速グランドール	●バンダイビジュアル／7月25日／ACT／2996
17	前回 ―	タクティクスオウガ	●アートディンク／夏予定／S・RPG／2568
18	前回 20	フロントミッション オルタナティヴ	●スクウェア／秋予定／S・RPG／2354
19	前回 18	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～	●コナミ／秋予定／AVG／1926
20	前回 19	幻想水滸伝II	●コナミ／未定／RPG／1712

読者人気TOP20

1	前回 1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／29958
2	前回 5	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／13695
3	前回 3	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト／5月23日／RPG／12839
4	前回 2	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ／95年10月13日／SLG／12411
5	前回 6	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／11769
6	前回 4	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／10913
7	前回 10	エースコンバット2	●ナムコ／5月30日／STG／7490
8	前回 9	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／7276
9	前回 13	TOBAL 2	●スクウェア／4月25日／対戦ACT／4922
10	前回 12	アークザラッドII	●SCEI／96年11月1日／RPG／4494
11	前回 8	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●SCEI／1月24日／SLG／4280
12	前回 16	幻想水滸伝	●コナミ／95年12月15日／RPG／3210
13	前回 7	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／2996
14	前回 11	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2782
15	前回 ―	鉄拳2	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2568
16	前回 17	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	●コナミ／3月21日／A・RPG／2354
17	前回 18	第4次スーパーロボット大戦S	●バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／2140
18	前回 ―	メルティランサー銀河少女警察2086	●イマジニア／96年11月22日／SLG／1712
19	前回 14	ソウルエッジ	●ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／1498
20	前回 15	ポポロクロイス物語	●SCEI／96年7月12日／RPG／1070

移植希望TOP20

1	前回 1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／12839
2	前回 6	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／11341
3	前回 2	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC, SS／10699
4	前回 4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB, SFC／10057
5	前回 3	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／9415
6	前回 20	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG／SFC／8773
7	前回 10	ストリートファイターIII	●対戦ACT／AC／8560
8	前回 7	新世紀エヴァンゲリオン	●ETC／SS, Win95／5992
9	前回 11	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC, SFC／5136
10	前回 5	下級生	●AVG／SS, Win95／4280
11	前回 9	機動戦艦ナデシコ	●SLG／SS／3638
12	前回 15	サイバーボッツ	●対戦ACT／AC, SS／3424
13	前回 19	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC, SS／3210
14	前回 8	ワンダープロジェクトJシリーズ	●SLG／SFC, N64／2782
15	前回 16	電脳戦機バーチャロン	●対戦ACT／AC, SS／2568
16	前回 17	天外魔境シリーズ	●RPG／PCエンジン, SFC, SS／2354
17	前回 ―	ダンシングアイ	●ETC／AC／2140
18	前回 13	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／1498
19	前回 ―	スーパーロボットスピリッツ	●S・RPG／N64／1284
20	前回 ―	ああっ女神さまっ	●AVG／FX, SFC／1070

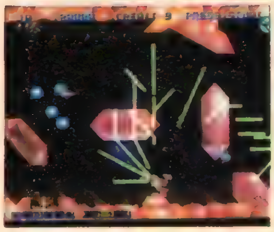
ランキング・チェック

さて、売り上げランキング同様、前評判、読者人気、移植希望の各ランキングも、波乱のない、おとなしいものになっている。読者人気、移植希望には初登場タイトルがなく、前評判にも第14位の『グラディウス外伝』しかない（しかしこれも、上位のタイトルが発売されてしまったための繰り上げランクインといえるだろう）。

新作スケジュールを見てもらえればわかるように、毎号毎号かなり多くのタイトルが新発表されていることを考えると、少々さびしい気がしないでもない。具体的な記事の掲載なしに、タイトルの発表だけでは確かに読者の期待を集めることは難しいだろうが、タイトルだけで前評判第1位に輝くような、インパクトのある発表（過去には「FF7」がそれにあたる）が待たれるところだ。

また、これは今さらといった感のあることだが、上の3つのランキングはほとんどRPGやSLG、AVGに占められている。それ以外のジャンルはのべ60タイトル中15タイトルしかない（うち6タイトルは移植希望ランキング）。これをさびしいと感じるか、当然と思うかはユーザーによって違うだろうが、できればすべてのジャンルで「代表作」といえるタイトルにまんべんなく登場してもらいたいものだ。さらにこれは以前から指摘のあったことだが、前評判で評価の高かったタイトルが、決して売り上げ上位に輝くわけではないということも、改めて指摘しておこう。

※移植希望表内の略称について
SS＝セガサターン、AC＝アーケード、SFC＝スーパーファミコン、GB＝ゲームボーイ、Win95＝ウィンドウズ95、FC＝ファミコン、N64＝Nintendo64



◀今回唯一の前評判初登場タイトルとなった、『グラディウス外伝』。シリーズ作品としての高い人気を改めて実感させてくれるとともに、前評判ランキングでは唯一のSTGでもある。

◀読者人気20位内に再浮上してきた、『鉄拳2』。発売から1年以上たった今もなお、高い支持を得ているようだ。これと『バイオハザード』は（同時期の発売）PSを代表するタイトルといえるだろう。

▶今回は2ページに縮小、でも内容は濃縮だぜ!!

電撃 NEWS STATION Vol.51 Biweekly

映画 ついに『ときめき』映画が公開!!

ときめきメモリアル～forever with you～

"僕たちの映画シリーズ'97"は、あの『ときめきメモリアル～forever with you～』のオリジナルストーリー!!

▲僕たちの映画シリーズもこれで3年目を迎える。どんなストーリーが待っているのか、とても楽しみだね。全国東映系映画館にて8月9日から公開。

94年の発売以来スーパーヒット作品であり続け、続編も予定されている、あの『ときめき』。その劇場用映画が8月9日から公開されるぞ!! この映画にはゲームから藤崎詩織のみが登場し、他のキャラクターは全て映画オリジナルの人物なのだ。藤崎詩織役の吹石一恵さんが、13,018人の応募者の中からオーディションで選ばれたということは、知っている人も多いはず。彼女はこの映画の主題歌も歌っているぞ。映画の舞台は瀬戸内海に面するとある町。私立煌学園高校に通う高校3年生の明彦（岡田義徳）は、最後の夏休みの思い出に、学園が誇る4大美少女の夏海（矢田亜希子）・美潮（山口紗弥加）・小麦（榎本加奈子）・波絵(中山エミリ)、そして浩介(池内博之）らと共に海の家でのバイトをしようと決意する、という始まりなのだ。

▲アルバイトに励む明彦のもとへ、スーパーアイドルの藤崎詩織が訪ねてきた。二人の関係は？ 気になる人は（たぶん全員)、ぜひ映画館へ観に行こう。

▼学園の4大美少女が勢揃い！ セーラー服がやけに眩しいのは、どういうことだ!? 夏だから、か……!?

イベント アツイ夜がやって来る!!

攻殻機動隊 MEGA TECH BODY NIGHT

ゲーム、テクノ、映画のミックスイベントがオールナイトで開催!!

ＰＳソフト「攻殻機動隊～GHOST in the SHELL～」7月17日の発売を記念して、ビッグイベントが7月18日、東京・恵比寿ザ・ガーデンホール＆ルームにて開催されるぞ。時間は22:00から翌朝の6:00頃までのオールナイト。内容的にもゲーム、テクノ、映画と、あらゆるファンが楽しめるミックスイベントとなっているのだ。ゲームゾーンでは、ＰＳ試遊台や巨大フチコマ、大型モニターによるゲーム体験、レアモノありのグッズ販売などがあり、またテクノゾーンでは、攻殻サウンドに参加した電気グループの石野卓球、JOEY BELTRAM、MIJK VAN DIJKがLIVE出演する。そして、映画ゾーンでは「攻殻」インターナショナルバージョンが上映されるのだ。入場券は当日¥4,500、前売り¥4,000だぞ。

◎前売り券は、一般プレイガイド、レコード店にて発売中。前売り券、当日券ともにもれなく攻殻キャラ立体ステッカーが付いてくる。

新製品 片手でラクラク馬主!

アスキーグリップ V ダビスタ対応セット

PS版『ダービースタリオン』をより深く楽しむための完全なる『ダビスタ』のための片手コントローラセット!!

7月17日に発売される、待望のＰＳソフト「ダービースタリオン」と同日に、「アスキーグリップ　V」のニューバージョンである「ダビスタ対応セット」がアスキーから発売されるぞ。この「アスキーグリップＶ」自体は昨年すでに発売され、片手で長時間プレイできるということで、ＲＰＧファン、ＳＬＧファンから高い評価を得ている周辺機器のひとつ。今回は、完全に「ダビスタ」をプレイするためのセット発売で、プレイに役立つ4つの付録が同梱されている。付録①は愛馬の一生を記録する「ダビスタ記録シート」、付録②は馬の配合に役立つ「ニックス配合表」、付録③はメモリーカードに貼れる特製の「ダビスタシール」、そして付録④は「ダビスタ」の全レースを完全網羅した「番組表」なのだ。

▶パッケージもももちろん「ダビスタ」仕様。◎「アスキーグリップＶダビスタ対応セット」発売日：7月17日／価格：¥3,200（税別）／発売元：アスキー

CD CD情報をお届け!!

卒業VACATION／サガ フロンティア／マイエンジェル

この夏、期待のゲームミュージックはこれだ！

ＰＳ版の発売も予定されている「卒業VACATION」の、ソングコレクションとドラマＣＤが発売されるぞ！　6月19〜21日に行われた収録には保坂美由紀役の牧島有希さんをはじめ、歴代清華女子高校ヒロイン15人（役の声優さんたち）が集結したのだ。注目の発売日は、ソングコレクションが8月20日、ドラマＣＤが9月3日。ともに価格は¥2,548（税込）で、ポニーキャニオンから発売予定。

◀20日には岡田純子さん、牧島有希さん、岡本麻見さんがレコーディング。

《新着CD情報》

サガ　フロンティア オリジナル・サウンド・トラック

「サガ」シリーズのキャラクターデザインを手がけてきた小林智美さんのイラスト集（24P）つき。◎発売日：7月21日／価格：¥3,204（3枚組、税別）／発売元：デジキューブ

子育てクイズ　マイエンジェル ドラマ&ソングコレクション

ゲームに収録された全4曲のテーマソングにラジオで放送されたドラマ全8話＋ボーナスストーリーを収録。◎発売日：7月21日／価格：¥3,059（税込）／発売元：エアーズ

新製品 RGB端子装備テレビ！

21型ステレオテレビ　KV-21SP1

RGB端子装備!?　それってPS専用ってこと？

プレイステーションを最高の画像で楽しむことができる、ＲＧＢ入力。その入力端子が前面に装備されているステレオテレビがソニーから発売されたぞ。新設計の「ＳＤスピーカー」システムを搭載。しかも音場の広がる「ゲームサウンドモード」まであり、迫力あるステレオ音声がゲームの臨場感を高めてくれるのだ。

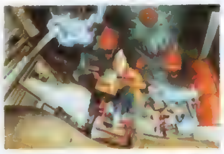
▶「ＫＶ−21ＳＰ1」発売中／価格：¥53,000（税別）／発売元：ソニー／（プレイステーションと接続ケーブルは別売です。）

オープン 新テーマタウンオープン

ナムコ・ナンジャタウン

ナンジャタウンに「もののけ番外地」ができる！

日本最大のビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」（東京・池袋サンシャインシティー内）が開園1周年を記念して、新テーマタウン「もののけ番外地」を7月26日にオープン。どんな物の怪が待っているのか!?



▶5つのアトラクションの1つ、三輪車冒険ライド「進め！　霊界三輪車」のイメージイラスト。GoGoって感じが楽しげ！

ご招待 新作発表会にご招待!!

卒業M

女性ユーザーに朗報!?　「卒業M」PS移植決定

ドラマＣＤやコミックなど幅広いメディアで展開中の「卒業M」が、いよいよＰＳでゲーム化される！　それを記念して8月22日に行われる新作発表会に、ユーザーも招待されるぞ。参加希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、右のあて先まで応募してください。しめ切りは7月31日必着。（応募者多数の場合は抽選の上、当選者にハガキで連絡。）

◎〒150　東京都渋谷区神宮前郵便局留　卒業M事務局「制作発表会観覧希望ＭＡ」係

発表会 夏のキャンペーンを実施！

ガスト・サマーキャンペーン'97

ガストのソフトを買うとプレゼントがもらえる!!

去る6月27日、開湯100年を越える名湯、長野県・上山田温泉にて、ガストのサマーキャンペーン実施についての発表会が行われた。このキャンペーンは7月20日からスタートし、対象商品となるガストのＰＳソフトを購入すると、「マリーのアイテムノート」がもらえるというもの。ただし、キャンペーン告知ポスターのあるお店でのみ実施されるので、注意しよう。

⬅11月のＰＳエキスポではマリーの関連タイトルの発表も！

プレゼント メイキングビデオ

NTT DoCoMo 広末涼子CM

広末涼子出演CM、メイキングビデオがもらえるぞ！

現在テレビでオンエアされている、広末涼子出演のドコモのポケベル最新ＣＭ「駅弁篇」。小旅行中のハプニングもポケベルを使って解決、というほのぼのとしたＣＭだよね。そのメイキングビデオ（非売品）が、合計100名様に当たるぞ！　官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ＣＭの感想を書いて、〒101　東京都神田郵便局留「ドコモ広末駅弁篇ビデオプレゼント」電撃プレイステーション係まで送ろう。応募のしめ切りは7月31日の消印有効だぞ。ファンなら絶対に応募しよう！

デザイン AAAマーク大募集！

Act Against AIDS

「明るく元気の出る」デザインを送ろう!!

日本の音楽業界とＴＶゲーム業界が手を結び、若い世代を対象にエイズに関する啓発活動を行っているＡＡＡ（Act Against AIDS）運動も開始から5周年。これを記念して、新しいシンボルマークのデザインを大募集！　未発表作品で、白色用紙を使用していれば、サイズ、色彩は自由。1人何点でも応募できます（ただし1枚につき1点）。住所、氏名、年齢、学校名・学年（職業）、電話番号を明記のうえ、〒107　東京都港区南青山5-12-24-209　ＡＡＡ運営事務局（03-3400-9099）まで送ろう。しめ切りは9月15日の消印有効。ちなみに、現在はキース・ヘリングの作品がシンボルマークなのだ（Ｐ.9参照！）。

電撃 NEWS フラッシュ！

『カルネージハート』世界大会開催!!

過去3回開催されてきた「Carnage Masters 決定戦」。いよいよその世界大会が開催されるぞ。国内予選となる「新・カルネージマスターズ決定戦」は9月のTGSで行われ、上位4名が11月のプレイステーションエキスポで開かれる「Carnage Mas - ters World Cup'97」にコマを進めるのだ。海外の代表は、上位8名が出場して来るぞ！　応募方法は、まずメモリーカード、必要事項を記入するための用紙、返信用封筒（自分の住所・氏名を明記し、130円切手を貼付）を用意しよう。メモリーカードに出場機体のみにマスターフラグを立てたデータをセーブし（データは「カルネージハート」、「カルネージハートＥＺ」のどちらでもOK）、メモリーカード本体に氏名を記入。そして、用意した用紙に氏名、ハンドルネーム（本名での紹介を希望しない場合）、年齢、職業（学年）、住所、電話番号、セーブ領域、出場機体名、コメント（機体の特徴や意気込み）を記入して、メモリーカード、返信用封筒と一緒に送付しよう。送付先は、〒261　千葉市美浜区高洲3-23-2　住友ビル　（株）アートディング「新・カルネージマスターズ決定戦事務局」。しめ切りは8月8日の消印有効だぞ。

日本テレネット大感謝祭／新タイトル発表

去る7月2日、東京・新宿ワシントンホテルにて、日本テレネットによる「Parlor! PRO」のヒットの感謝と、新タイトル「Parlor! PRO2」の発表をかねた催しが開かれた。この、10月下旬発売予定のパチンコ実機シミュレーションゲーム「Parlor! PRO2」には話題の新台「CR華見月X」、「CRニューロードスター」が移植されるのだ。「CR華見月X」は大当たりすると、田川寿美が歌う演歌「華見月」がフルコーラス流れるぞ。

電撃速報：7月20日（日）海の日10:00〜18:00、新宿ステーションスクエア（アルタ前）にイワトビペンギンROCKY×HOPPERがやってくる！　イベントでのゲーム大会勝利者は、プレミアムグッズがもらえるぞ。その他にも、この日限りの貴重なグッズがゲットできるかも!!　ぜひ参加しよう。

E3 NEWS

6月19日〜21日、アメリカのアトランタで開催されたE3（エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ）の模様をお届け！

SCEAは語る"Our games speak for themselves."

◀アメリカでも大人気のパラッパ。記念撮影する人が続出

家庭用ゲーム機最大のタイトル数を持つプレイステーションだけに、SCEA（SCEアメリカ）のブースは、とにかくタイトル数が多くて派手！　展示会というより、趣向を凝らしたテーマパークのようだ。さて、上の"Our games〜"という、SCEAのメッセージだが、「うちのゲームは雄弁に物語っている。だから何の説明もいらない。ゲームを見てくれ」ということなのだ。自信と余裕がうかがえるね。

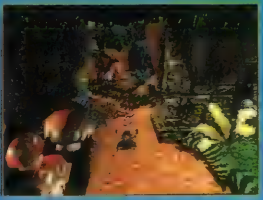
▲SCEAのイチ押しは『CRASH 2』と『BLASTO』。ブースも凝っている

▼スクウェアのソフトは、アメリカではSCEAから発売される。『FFVII』の他、『ブシドー』や『FFT』も出展されていた。

◀バイオ'のゾンビ　カプコンブースにて

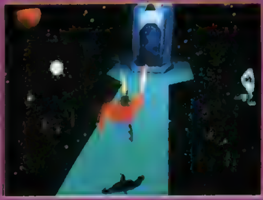
CRASH BANDICOOT 2
SCEアメリカ

今度のクラッシュは、ジェットパックで空を飛んだり、泳いだりと新たなアクションが可能になった。日本での発売は冬予定。



BLASTO
SCEアメリカ

キャプテン・ブラストが悪の侵略から地球を守る、3Dヒーロー ACT。少々難易度が高めかも。日本での発売は未定。

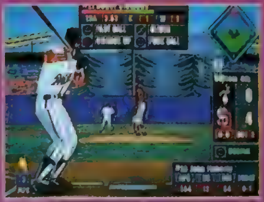


CARDINAL SYN
SCEアメリカ

アメリカでは対戦格闘が非常にアツイ。いろいろなタイプがそろっている中、特にコレ。個性的なキャラが縦横無尽に動き回る。

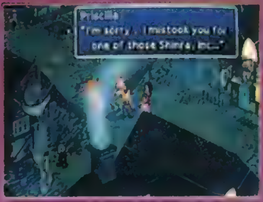
MLB'98
SCEアメリカ

アメリカで忘れちゃいけないのがスポーツゲーム！　野球、バスケ、ホッケー、フットボールなどなど、充実しているのだ。



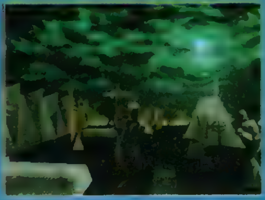
FINAL FANTASY VII
SCEアメリカ

RPG人気はイマイチなアメリカだけど『FFVII』の前評判はとても高い。新市場の開拓となるか!?　逆輸入の可能性は？



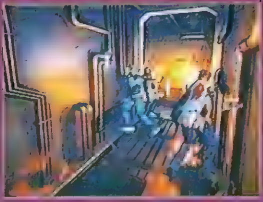
APOCALYPSE
ACTIVISION

プレイヤーがブルース・ウィルスの相棒となって、一緒に戦う3D・ACT。映画化の可能性もあるようだ。



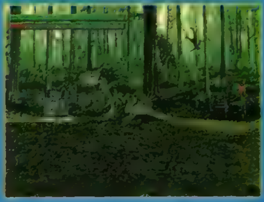
バイオハザード2
カプコン

ビデオのみの出展だったが、「ディレクターズカット」と併せて注目を集めていた。今度の「バイオ」は2枚組。



THE LOST WORLD: JURASIC PARK
DREAMWORKS INTERACTIVE

映画「ロストワールド」をゲーム化した横スクロールACT。ステージごとに主人公が人間や恐竜に変化する。

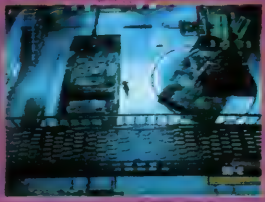


TOMB RAIDER 2
EIDOS INTERACTIVE

新キャラでレイラのパートナーが登場し、敵キャラはすべて人間になるなど、よりリアルな設定に。日本でも年末発売予定。

METAL GEAR SOLID
コナミ

ビデオのみの出展だったが、アメリカでも期待が大きい。小島氏はじめ開発陣のインタビューでは歓声があがっていた。

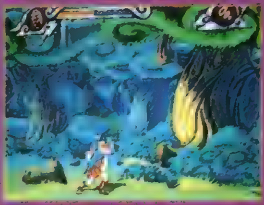


FORMULA 1 '97
SYGNOSIS

リアルなグラフィックがウリの『FORMULA 1』の続編。データが更新され、クラッシュシーンが追加されている。

DISNEY'S HERCULES
VIRGIN INTERACTIVE

ディズニーのアニメ映画「ヘラクレス」を題材にしたACT。2Dと3Dのステージがあり、動きがよく、楽しめる。



◆主催:株式会社メディアワークス

無限なる才能を解き放て!!

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞　50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞　30万円

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう!

才　能　大　成

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田　均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B.ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

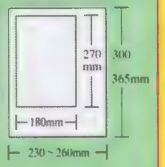
●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷　遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……1997年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り……1997年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1998年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り……1998年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**
永井　豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井　守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆第1回予選:真鍋譲治　◆第2回予選:沢田　翔　◆第3回予選:あかほりさとる

募集要項
応募の掟

●あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　㈱メディアワークス
「第5回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表1998年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃王」
「電撃PlayStation」
「電撃SEGASATURN」
「電撃NINTENDO64」
「電撃G'sマガジン」
「月刊電撃コミックガオ!」
「コミック電撃大王」
「電撃Adventures」

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

発表! 第4回 電撃ゲーム3大賞【第1次選考通過者】

電撃ゲーム小説大賞(応募総数869作品):**福森大輔**(三重県)「罪の観測」　**捨文禁句**(神奈川県)「ドラゴニック・ガール~七つの大冒険~」　**小畑裕樹**(東京都)「空からこぼれたSTORY」　**霧生浚**(大阪府)「LABYRINTH OFDREAMS~迷宮の―」　**雨樹嶺**(大阪府)「新海洋戦史ルーバック」　**和泉慶舟**(北海道)「魔神学園」　**清水さとる**(福島県)「私立西南高校大乱戦」　**九曜院魁**(埼玉県)「SAIGA~旅語り~馬鹿様我　道中騒動記」　**赤穂雫**(宮城県)「英雄伝説余話~刻を越えて~」　**常陸智五郎**(大阪府)「一直線奔走奇談」　**天賀利穂**(東京都)「それは天から始まった」　**杉田透**(東京都)「ゼロ」　**環**(東京都)「M」　**神武流人**(兵庫県)「黒の翼の戦乙女」「青の血脈~決闘士ハイエナ~」　**橋本紡**(東京都)「サクリファイス」　**桜下基安**(大阪府)「幻影盗団」　**萩原麻里**(兵庫県)「メサイア」　**田中康市**(大阪府)「追跡者」　**風語司**(東京都)「盲目なる愚者」　**草薙兵衛**(大阪府)「戦魔TheBerserker~鏡の中の凶器~」「英雄　EIYU ENGI衍義~あるいは魔竜と少女の譚詩曲」　**天城直也**(大阪府)「石の種」　**舟木明**(埼玉県)「エスケープヒーローBY勇者あらわる」　**向井つかさ**(大阪府)「白い大蛇」　**日高晶**(神奈川県)「フェアリーコール」　**十字ひので**(東京都)「123喧嘩道外伝-先祖返りで大団円?-」　**秋神タクマ**(大阪府)「運命の輪を廻せ(スピン・ザ・ホウィール)」　**柳一**(三重県)「第一次英雄(ヒーロー)計画ヒーローは君だ!」　**金寿寧**(埼玉県)「勇者の命題」　**松尾水砂**(千葉県)「西河の一線天」　**やーまんかんぱにー**(大阪府)「勇者リルケの冒険」　**爽樺雅博**(兵庫県)「クライシス・ブレイク・アウト」　**赤司昌久**(千葉県)「魔法使い」　**若林敏生**(神奈川県)「光速以上-特急指令のブルーワイン　」　**アキカイナ**(愛媛県)「黄泉柿だ!」　**梶沢健介**(兵庫県)「ミステリアス ガール」　**松本誠**(北海道)「VENUSEYE」　**森住惣一郎**(東京都)「鏡の街のアリス」　**河村悟志**(大阪府)「魔剣世界冒険(ソーディアオデッセイ)」　**真田拓弥**(福岡県)「棺に入りし罪人・棺を開けし罪人」　**高橋忠孝**(大阪府)「精霊戦記」　**篠原遠見**(北海道)「エアリアル・カテクシス」　**中道和彦**(青森県)「ジャスティス オブ ザピース」　**藤村陽**(埼玉県)「第4の刺客」　**住久琳**(秋田県)「ルカオン」　**阿智太郎**(長野県)「九 官 鳥 刑 事」「僕の血を吸わないで」　**克己**(兵庫県)「ナノハザード」　**速水野月**(千葉県)「ナイトでプリンス」　**鬮丸**(東京都)「隠密夢想譚」　**塚原望**(高知県)「お気楽ウェポンブローカー」　**西秋じゅん**(神奈川県)「嘘つきは英雄のはじまり」　**わたなべ文則**(奈良県)「裏切り」　**小松秀行**(北海道)「運命の堕天使」　**草鹿砥小鉄**(愛知県)「悪魔に願いを」　**空野かなた**(神奈川県)「旅立ち」　**若葉正治**(大阪府)「生命球」　**幸田瑠真**(神奈川県)「最後の滴」　**若林貫**(静岡県)「晴れた日には自転車で出勤!!」　**倉本比呂美**(東京都)「僕がヒーローになった夏」　**小沼徹也**(埼玉県)「ホワイトドール」　**松風集一郎**(東京都)「蟲喰」　**佐智智之**(埼玉県)「迷宮ドリーム」　**文屋一彦**(東京都)「時空シャンバーム」　**飛渡瀬早岐**(岡山県)「神々の黄昏~ラグナレク」　**矢野留**(愛知県)「神鏡伝」　**深山　泰**(三重県)「鍵とドア」　**よしひろし**(東京都)「アンドロイドクリエイター竜樹~舞いおりた天使の物語」　**大熊進**(神奈川県)「WINGPROJECT」　**菅野裕司**(宮城県)「沙原行路」　**月瀬東**(北海道)「黄金伝説殺人事件」　**白石英樹**(東京都)「武装娘々」　**石山樹一**(鳥取県)「踊る踊る復讐者」　**佐藤彰芳**(北海道)「水晶の守護者(クリスタル・ガーディアン)」　**乾智則**(茨城県)「戦術騎兵団」　**市原剛**(千葉県)「堕天龍-将龍伝説-」　**かみむらまさき**(秋田県)「ETERNITY~eternalsoul~」　**上遠野浩平**(神奈川県)「ブギーポップは笑わない」　**沢川沙樹**(東京都)「螺旋階段の行方」　**みやびやかし**(埼玉県)「魔術虜囚」　**千榊清葉**(大阪府)「オルターネイティヴ-二者択一-」　**飯泉聡**(埼玉県)「遥かなる朝」　**あきさかよしき**(茨城県)「ファンタスティック・プレイヤーズ!-THE ANOTHERSPACE FRONT STORY-」　**市ノ渡剛**(青森県)「ブルー・シャドウに祝福を」/**飛路**(埼玉県)「GOLD GODDESS in the blue space」【以上83名、86作品】

電撃ゲームイラスト大賞(応募総数483作品):**早坂昇**(宮城県)　**田仲正樹**(千葉県)　**安藤達也**(岐阜県)　**臼木輝**(長野県)　**伊藤健**(千葉県)　**福山泰弘**(東京都)　**下澤哲也**(愛知県)　**柴田敏明**(大阪府)　**小野理恵**(千葉県)　**両面宿儺**(山口県)　**杉谷庄吾**(大阪府)　**中川望**(兵庫県)　**千葉愛**(茨城県)　**渡邊志保梨**(千葉県)　**根木誠**(岡山県)　**古沢良太**(神奈川県)　**小黒亜弥**(茨城県)　**千剣**(東京都)　**小林文夫**(新潟県)　**金海瞳**(京都府)　**犬神なるせ**(熊本県)　**佐久間由香**(広島県)　**M.ホリウチ**(福岡県)　**宮島英亮**(新潟県)　**白石琴似**(北海道)　**きしん**(富山県)　**奥田洋子**(大阪府)　**永盛綾子**(茨城県)　**公弥杏綜**(埼玉県)　**吉原直子**(神奈川県)　**庄知美**(東京都)　**巌玲子**(千葉県)　**畠山真紀**(東京都)【以上33名、35作品】

PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
くの一番
あやかしにんでんくのいちばん
……忍務もいろいろあるけれど(笑)
「あたしの手柄~!」
「姫さまの手柄ですぅ!」
「わたくしが働いたからに決まってるでしょう!」
「あらあら」
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂
エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜
あやかし忍伝くの一番、
プレイステーションにて八月、忍務開始!
『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』
JOQR文化放送(1134KHz)にて
毎週水曜21:30~22:00、ON AIR中!
ドラマCD「あやかし忍伝くの一番外伝(仮)」発売決定!!
8月27日発売予定
発売元:東芝EMI 商品番号:TYCY-5565
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM

次号予告
Next Issue

『Fタク』『サガF』徹底攻略はもちろん、電撃プレイクエスチョンVol.5下巻まで! これで今年の夏も大安心!!

昨年夏のPSユーザーの心と視線を釘づけにした『Neöl』。次号では、いよいよ続編『Neöl2』情報を大公開なのだ! やっぱり夏といえば、このタイトルの記事がないと、落ち着きません。乞う御期待!

●Coming Soon!

悠久幻想曲/同級生2/フロントミッション オルタナティブ/アインハンダー/グラディウス外伝/ラグナキュール/ノンストップ! ときめきメモリアル/PSの奴隷

電撃PlayStation Vol.52は 7月25日(金)発売

表紙イラスト●ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

what's? D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

いよいよ来月発売の次号「D3」! 注目の付録CD-ROMは、アッと驚くあれやこれやを満載して(企業秘密)、買って損なし、プレイしてニッコリの1冊になることマチガイなしなのだ!!

電撃PlayStation D3 次号D3は、8月22日(金)発売

電撃PlayStation Vol.51

1997年7月25日発行 第3巻 第15号 通巻47号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集] 羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、牟田将次郎
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃PlayStation編集部 ○○○○係
[ホームページアドレス]
URL: http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話・03-3401-2382)に御連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

●ゲームライターさん急募です!!

我こそは! と思われた方は、連絡先と「好きなゲームについて」というテーマの800字程度の文章を上の宛先、DPS編集部「ライター募集係」までお送り下さい。

広告索引

アクセラ …… 28・29
アスキー …… 4・5・208・209
インプローレ …… 79
ウイネット …… 180
エクシング …… 表4
オンデマンド …… 113
カルチャーブレーン …… 116
ザウルス …… 130
サムソン …… 118
翔泳社 …… 204
スクウェア …… 26・27
ズーム …… 6・7
ソニー・コンピュータエンタテインメント …… 表2・3・30・31・32・33
タカラ …… 8
テクモ …… 164
デジタルエンタテインメントアカデミー …… 119
東京ゲームデザイナー学院 …… 140
東芝EMI …… 80
東北新社 …… 82
日本コンピュータシステム …… 178
日本クリエイト …… 片観音
日本ダイレクトメール社 …… 141
バンダイビジュアル …… 78
BMGジャパン …… 112
ビクターインタラクティブ …… 210・表3
ブロッコリー …… 120
メディアワークス …… 179
ユタカ …… 81
レイ・アップ …… 117

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王 …… 毎月8日
電撃NINTENDO64 …… 毎月21日
電撃G's マガジン …… 毎月30日
電撃SEGA SATURN …… 隔週金曜日

※前号奥付より、「表紙イラスト●イラストレーター/伊藤勇太」の一文が抜け落ちていました。ここに改めて記載させていただくとともに、お詫び申し上げます。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春～	コナミ	¥4800/AVG	84
2	10日	クエスト フォー フェイム	SCEI	¥6800/ETC	124
3	10日	アーマード・コア	フロム・ソフトウェア	¥5800/ACT	100+123
4	11日	サガ フロンティア	スクウェア	¥6800/RPG	143
5	17日	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800/対戦ACT	125
6	17日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800/A・RPG	
7	17日	ダービースタリオン	アスキー	¥6800/SLG	48
8	17日	ストリートファイターEX plus α	カプコン/アリカ	¥5800/対戦ACT	
9	17日	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800/対戦ACT	124
10	17日	ボンビンアイランド	ケムコ	¥4800/PZG	
11	17日	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCEI	¥5800/STG	34+124
12	17日	みんなのGOLF	SCEI	¥4800/SPG	108+123
13	17日	RALLY CROSS	SCEI	¥5800/RCG	125
14	17日	クロックタワー The First Fear	ヒューマン	¥3800予定/AVG	
15	17日	怪物(モンスター)パラ☆ダイス	メイクソフトウェア	¥5800/TBL	
16	17日	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800/TBL	125
17	24日	Carnage Heart EZ	アートディンク	¥5700/SLG	
18	24日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3800/PZG	
19	24日	NHL97	EAV	¥5800/SPG	
20	24日	西陣パチンコ天国vol. 2	ケイエスエス	¥5800/ETC	
21	24日	激突!四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/RCG	
22	24日	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥5800/RPG	
23	24日	チージィー	ジャレコ	¥5800/ACT	
24	24日	DX人生ゲームII	タカラ	¥5800/	
25	24日	モンスターファーム	テクモ	¥5800/SLG	197
26	24日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦	バンダイ	¥6800予定/SLG	
27	24日	神聖伝メガシード 復活編	バンプレスト	¥5800/S・RPG	
28	24日	バンツァーバンディット	バンプレスト	¥5800/ACT	72
29	24日	マイホームドリーム	ビクターソフト	¥5800/SLG	186
30	25日	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ～アルプス編～	NETYOU(ネッチュウ)	¥6800/SLG	189
31	25日	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800/ACT	106
32	25日	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800/ACT	
33	31日	ハード・ブロウ	EAV	¥5800/SPG	
34	31日	はじめの一歩 THE FIGHTING!	講談社	¥5800/SLG	
35	31日	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800/SPG	
36	31日	アークザラッド・モンスターゲーム withカジノゲーム	SCEI	¥4800/ETC	
37	31日	スペースインベーダー	タイトー	¥2800/STG	
38	31日	マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	東芝EMI	¥5800/S・RPG	125+192
39	31日	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～	日本シスコン	¥6800/ETC	199
40	31日	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定/SLG	
41	31日	ウィズ	ビー・ファクトリー	¥5800予定/ACT	
42	31日	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800/RPG	
43	31日	Base Ball Navigator	メガハウス	¥5800/SLG	
44	31日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800/SLG	
45	中旬	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	¥5800/SLG	
46	7月	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800/RCG	
47	7月	エルフを狩るモノたち～花札編～	アルトロン	未定/TBL	181
48	7月	ROBO・PIT 2	アルトロン	¥5800予定/対戦ACT	190
49	7月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	¥5800/対戦ACT	
50	7月	火竜娘(かりゅうじょう)ー高悠環ー柳判官ー	ガスト	¥6800/AVG	191
51	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定/AVG	
52	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定/SLG	
53	7月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800/RPG	193
54	7月	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG	182

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
55	1日	ロックマンX 4	カプコン	¥5800/ACT	
56	1日	ロックマンX 4スペシャルリミテッドパック	カプコン	¥6800/ACT	
57	1日	ダークシード 2	ビー・ファクトリー	¥5800予定/AVG	
58	7日	南方珀堂登場	アトラス	¥5800/AVG	
59	7日	メタルスラッグ	SNK	¥5800/ACT	
60	7日	JetMoto	SCEI	¥5800/RCG	183
61	7日	アルカノイドリターンズ	タイトー	¥4800/ACT	
62	7日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800/SPG	
63	7日	ガンバレット	ナムコ	¥5800/STG	64
64	7日	ガンバレット+ガンコン	ナムコ	¥7800/STG	
65	7日	タイムクライシス	ナムコ	¥5800/STG	131
66	7日	ドラゴンボールFINAL BOUT	バンダイ	¥5800予定/対戦ACT	193
67	7日	同級生 2	バンプレスト	¥6800/AVG	60
68	7日	同級生 2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800/AVG	
69	7日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	フォグ	¥5800/ETC	
70	7日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	¥5800/ETC	195
71	11日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
72	21日	メックウォリア 2	バンダイビジュアル	¥5800/SLG	
73	28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800/SPG	
74	28日	プリルラ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/ACT	
75	28日	グラディウス外伝	コナミ	¥5800予定/STG	
76	28日	Twisted Metal EX	SCEI	¥5800/ACT	189
77	28日	悠久幻想曲	メディアワークス	¥5800/SLG	54
78	29日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800/対戦ACT	
79	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800/STG	
80	上旬	NASCAR RACING	シエラ・パイオニア	¥5800/RCG	
81	下旬	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	
82	8月	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800/STG	
83	8月	エルフを狩るモノたち～完全版～	アルトロン	未定/AVG	
84	8月	X 2	カプコン	¥5800/STG	
85	8月	トリパズ △	サントス	¥4800/PZG	
86	8月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	195
87	8月	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	¥6800/SLG	184
88	8月	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800/SPG	
89	8月	百魔館(仮)	ジョルダン	¥5800/???	
90	8月	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	¥5800/SLG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
91	夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	
92	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	
93	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
94	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定/STG	
95	夏	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
96	夏	ヴァーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	¥5800予定/SLG	
97	夏	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800予定/S・RPG	
98	夏	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
99	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	
100	夏	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800/対戦ACT	
101	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定/S・RPG	170
102	夏	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800/AVG	
103	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800/SPG	
104	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800/ACT	
105	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
106	夏	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
107	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800/ACT	
108	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
109	夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
110	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
111	夏	ラングリッサー I & II	メサイヤ	¥5800/S・RPG	174
112	夏	ラングリッサー I & II スペシャル版	メサイヤ	¥6800/S・RPG	
113	夏	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定/RPG	

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
114	4日	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定/SLG	
115	11日	風のノータム	アートディンク	¥5800/SLG	
116	11日	三國志IV withパワーアップキット	光栄	¥7800/SLG	
117	11日	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定/STG	
118	11日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	¥5800/ETC	188
119	11日	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800/ACT	
120	11日	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	196
121	11日	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	
122	18日	ブレイクポイント	コナミ	¥4800予定/SPG	195
123	18日	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定/ETC	
124	25日	バイオハザード・ディレクターズカット	カプコン	¥4800/AVG	
125	25日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮)	ケイエスエス	¥5800/SLG	
126	25日	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800/A・RPG	
127	25日	J's RACIN'	デジタルフロンティア	¥5800予定/	193
128	25日	シーバス・フィシング 2	ビクター・ソフト	¥5800/SPG	
129	下旬	鉄道王 2 世界征服の野望	アトラス	¥5800/TBL	194
130	9月	音楽ツクール かなでーる 2	アスキー	¥5800予定/ETC	
131	9月	サウンドノベルツクール 2	アスキー	¥5800予定/ETC	
132	9月	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300/AVG	
133	9月	K-1 REVENGE FIGHTING ILLUSION	エクシングエンタテイメント	¥5800予定/SPG	
134	9月	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800/対戦ACT	
135	9月	ブレス オブ ファイアIII	カプコン	¥5800/RPG	
136	9月	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800/対戦ACT	
137	9月	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800/SPG	
138	9月	PorscheChallenge (ポルシェチャレンジ)	SCEI	¥5800/RCG	191
139	9月	ラグナキュール	SME	¥5800予定/RPG	
140	9月	サイキックフォース パズル大戦	タイトー	¥5800/PZG	
141	9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800/ACT	
142	9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800/ACT	
143	9月	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	¥5800予定/SLG	195
144	9月	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定/AVG	38
145	9月	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800/SLG	
146	9月	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	未定/AVG	194
147	9月	オールスター麻雀	ポニーキャニオン	¥6800/TBL	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
148	2日	大航海時代外伝	光栄	¥6800/S・RPG	185
149	2日	10101 (仮)"WILL" The Starship	サンテックジャパン	¥5800予定/RPG	
150	9日	アイマックス将棋II	アイマックス	¥6800予定/TBL	
151	9日	黒の剣	シーディープロス	未定/RPG	
152	下旬	ディアデビルダービー	ハーヘストワン	未定/RCG	
153	下旬	BALL BLAZER	BPS	¥5800/SPG	
154	10月	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800予定/RPG	
155	10月	アイルトン・セナ カート・デュエル 2	ギャップス	¥5800予定/RCG	
156	10月	イバラード～ラピュタの孵る街～	システムサコム/テレビ朝日	未定/AVG	
157	10月	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800/ACT	
158	10月	どきどきシャッターチャンス ☆～恋のパズルを組み立てて～	日本一ソフトウェア	¥5800予定/PZG	46
159	10月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定/SLG	
160	10月	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
161	10月	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	
162	10月	あの素晴しい弁当を 2 度 3 度	ポリグラム	¥4800/SLG	
163	10月	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	187

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
164	上旬	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800/S・RPG	
165	上旬	NOON	マイクロキャビン	未定/PZG	
166	下旬	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800/RPG	
167	11月	バトルアスリーテス 大運動会	インクリメントP	未定/SLG	
168	11月	CALCOLO! ～カルコロ!おちものシューティング～(仮)	クレフ	¥4800予定/PZG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクションロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●[illegible] ETC●その他

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
169	11月	信長の野望 天翔記with パワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	
170	11月	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
171	11月	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
172	11月	ボールディラント	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
173	11月	ドラゴンビート(仮)	[illegible]	未定／ETC	

●秋予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
174	秋	天仙娘々～劇場版～	未定	未定／ETC	
175	秋	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
176	秋	パワードール2	アスキー	未定／SLG	
177	秋	MOON	アスキー	未定／RPG	
178	秋	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
179	秋	アフレイド・ギア	アスミック	未定／SLG	
180	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
181	秋	L.S.D(仮)	アスミック	未定／???	
182	秋	サイドワインダー2	アスミック	未定／STG	
183	秋	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～(仮)	アスミック	未定／SLG	
184	秋	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
185	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
186	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
187	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
188	秋	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
189	秋	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	未定／SLG	
190	秋	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
191	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／SLG	
192	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
193	秋	ソウルマスター	光栄	未定／TBL	
194	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
195	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2 ～彩のラブソング～	コナミ	未定／AVG	
196	秋	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
197	秋	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
198	秋	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
199	秋	フロントミッション セカンド	スクウェア	未定／S・RPG	172
200	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCEI	未定／RPG	
201	秋	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800予定／PZG	193
202	秋	LUCIFERD～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
203	秋	サイドポケット3	データイースト	¥5800予定／TBL	
204	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
205	秋	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	未定／SLG	
206	秋	Parlor! PRO 2	日本テレネット	¥5800／SLG	
207	秋	R?MJ(エムジェイ)(仮)	バンダイ	未定／AVG	195
208	秋	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
209	秋	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
210	秋	プリズムコート	FPS	未定／SLG	
211	秋	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	

●12月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
212	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800／AVG	
213	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	
214	12月	On side(仮)	Tears	未定／SPG	
215	12月	SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	未定／ETC	
216	12月	リアルロボットバトル×[illegible](仮)	バンプレスト	[illegible]予定／STG	

●97年予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
217	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
218	97年	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
219	97年	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
220	97年	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
221	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
222	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
223	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
224	97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／STG	
225	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
226	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
227	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	74
228	97年	真髄・蒼仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
229	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	未定／ETC	
230	97年	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	
231	97年	リンダキューブ アゲイン	SCEI	未定／RPG	166
232	97年	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
233	97年	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
234	97年	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	未定／対戦ACT	
235	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
236	97年	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	未定／ETC	
237	97年	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
238	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
239	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	
240	97年	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	

●冬予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
241	冬	魔紀行	アクティアート	未定／ETC	
242	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
243	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
244	冬	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
245	冬	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
246	冬	クラッシュ・バンディクー2(仮)	SCEI	未定／ACT	
247	冬	電車でGO!	タイトー	未定／RCG	
248	冬	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	未定／???	

●98年3月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
249	下旬	Black Onyx ブラックオニキス	BPS	¥5800／RPG	

●98年春予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
250	来春	あいたくて… ～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	68
251	来春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
252	来春	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
253	来春	ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定／STG	
254	来春	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
255	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	

●98年夏予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
256	来夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
257	来夏	SYNCHRONICITY ～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
258	来夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	

●98年予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
259	98年	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
260	98年	くえすちょん(仮)	Tears	未定／PZG	
261	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
262	98年	アドヴァンストV.G.Ⅱ(仮)	テイジイエル	未定／対戦ACT	
263	98年	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥6500予定／SLG	
264	98年	最終電車	ヴィジット	未定／???	
265	98年	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	

●発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
266	未定	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900／SLG	
267	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
268	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
269	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
270	未定	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
271	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
272	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
273	未定	トゥルー・ラブストーリーR	アスキー	未定／	
274	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
275	未定	SNKファン－CD	SNK	未定／ETC	
276	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定／対戦ACT	
277	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
278	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
279	未定	DEBUT 2 1	NECインターチャネル	未定／SLG	70
280	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定／AVG	
281	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮	カプコン	未定／ACT	
282	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
283	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800／ACT	
284	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
285	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
286	未定	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定／SLG	42
287	未定	Kai チューニング・スピリッツ(仮)	元気	未定／RCG	
288	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
289	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
290	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
291	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
292	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
293	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
294	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
295	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
296	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
297	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
298	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
299	未定	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	未定／ETC	
300	未定	THE MATCH GOLF	ZOOM-X	¥5800／SPG	
301	未定	アインハンダー	スクウェア	未定／STG	
302	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
303	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
304	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
305	未定	クライム・クラッカーズ2	SCEI	未定／RPG	
306	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
307	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
308	未定	エスケイパー	SME	未定／AVG	
309	未定	可変走攻ガンバイク	SME	未定／ACT	
310	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	未定／ACT	
311	未定	天誅	SME	未定／AVG	
312	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
313	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
314	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
315	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
316	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
317	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
318	未定	E-tude(仮)	拓洋興業	未定／???	
319	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	未定／A・RPG	
320	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
321	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定／対戦ACT	
322	未定	もってけたまご WITH かものはし	ナグザット	未定／対戦ACT	
323	未定	風のクロノア	ナムコ	未定／ACT	
324	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
325	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定／ACT	
326	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
327	未定	NO L2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
328	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／RPG	
329	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
330	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
331	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
332	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
333	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
334	未定	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定／ACT	
335	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
336	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
337	未定	トゥームレイダー2	ビクターソフト	未定／AVG	
338	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
339	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
340	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
341	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
342	未定	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
343	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
344	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
345	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定／AVG	
346	未定	ワールドネバーランド	リバーヒルソフト	未定／SLG	187
347	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

ASCII SOFT

FAKE ↔ REAL

moon

Remix RPG adventure

プレイステーション対応
リミックスRPGアドベンチャー

ムーン

今秋満月発売予定
予価5,800円(税抜)

FAKE ↔ REAL

PlayStation

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. マークおよびPlaystationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

満月の夜を待っている
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PACK IN SOFT

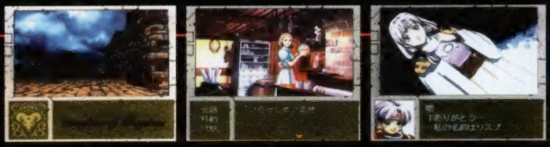
3D・RPG`97年7月17日発売 標準価格5,800円（税抜）

BOUNDARY GATE

バウンダリー ゲート *Daughter of Kingdom*

3D同一視点

町や村はもちろん、廃坑や地下迷路等の移動はすべて3Dスクロール移動です。戦闘シーンは移動画面と切り替えなしの同一画面上で表現しました。
もちろん、安心のオートマッピング機能搭載。



大迫力のリアルな等身大の戦闘シーン

RPGの醍醐味である魔法効果は、ゲーム画面をフル使ったアニメーション。等身大のリアルな戦闘シーンが大迫力で楽しめます。

声の出演

●フィン:森川 智之●リスプ:今井 由香●グレイストーン:郷里 大介●メリッサ:折笠 愛●キラル:宮村 優子

宝物を探せ!! 発売記念キャンペーン

一等:MDウォークマンを50名様　二等:音楽CDギフト券(三千円相当)を100名様。

問題:「バ○ンダリーゲート」 ○にカタカナ一文字を入れてタイトルを完成させよう。

応募方法:ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業を記入して下記の住所まで送ってね。 応募締め切り:平成9年7月31日消印有効
〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア パックインソフト本部
バウンダリーゲートオープンキャンペーン係 当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

パック イン ソフト本部 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00〜17:00）

© 1997 Victor Interactive Software Inc. / 1997 NEC Home Electronics,Inc.

ワタシ ヲ タスケテ……。

レシプロヒート5000

エンジン全開、超高速でカッとぶ新次元レースゲーム登場!!
左右、そして上下に広がるフィールドを君のテクニックで駆け抜けろ!!
伝説の名機を駆り、空を制するのは君だ!!

■エアレース■1～2人用

©XING 1997／METRO 協力：マークス

7月31日発売 ¥5,800(税別)

XING ENTERTAINMENT
(株)エクシング エンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636（ユーザーサポート番号）お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

エクシング エンタテイメント ホームページ
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

T1124574070548

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-7／25

電撃PlayStation Vol.51
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第15号通巻47号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円